Vol.225

新作速报：《刺客信条2》、《PES2010》、《九十九夜II》、《真名法典II》

游戏机实用技术

中国电视游戏第1刊



游戏名人堂
恐怖制造者 竹内润

攻略透解
机动战士高达 战场之绊 携带版
战国BASARA 战斗英雄
星际传奇 突袭黑暗雅典娜
胧村正

前线狙击
传说三连发
圣恩传说
对决传说
薄暮传说

最终幻想XIII
体验版战斗系统全面展现

永恒的尽头
tri-Ace次世代新作首次公开

SD高达G世纪 战争
生化奇兵2

研究中心
BIOHAZARD 5
70个你不知道的小细节
+对战模式完全分析

小说回廊
极道之龙
如龙3 剧情小说

特别企划
追寻神龙的足迹
写在龙珠诞生二十五周年之际

2009.5A 定价：RMB 9.8
ISSN 1008-0600
09>
9 771008 060006

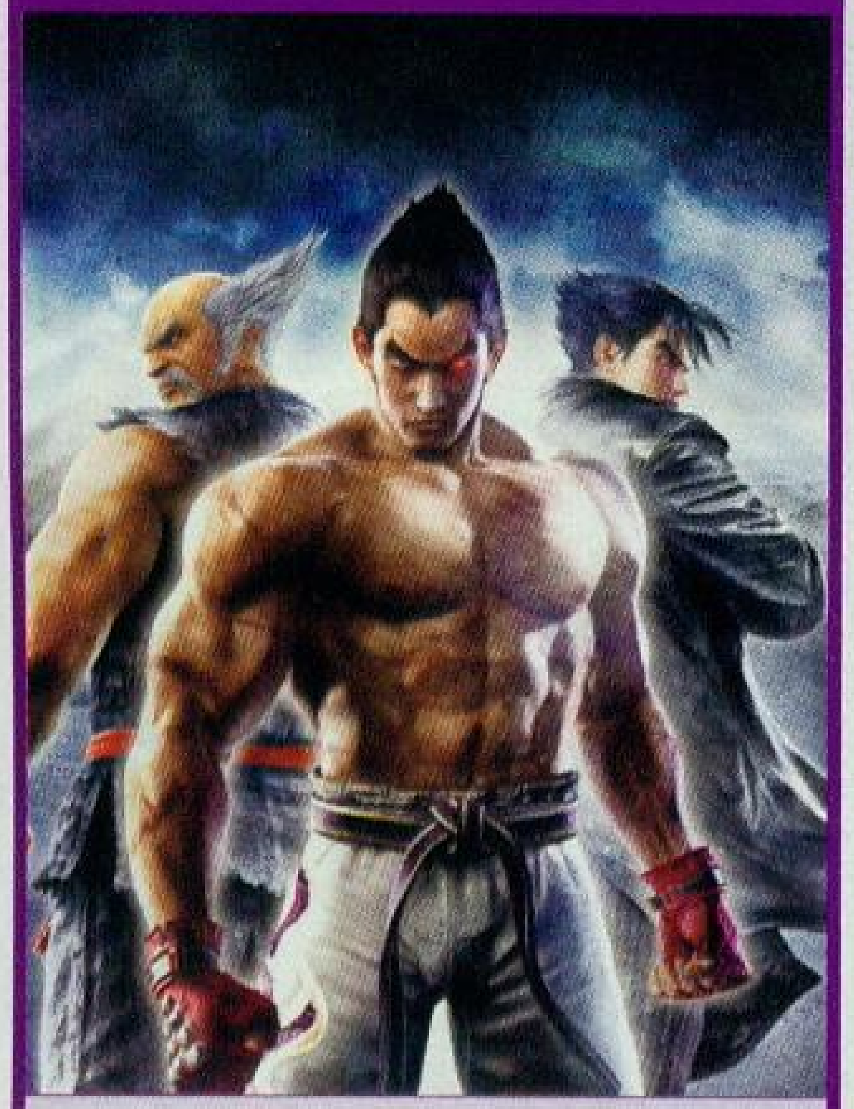
Gamehal

特别收录 波斯王子 尾声 | 星之海洋4 最后的希望 剧情影像（下）
新作影像 最终幻想VII 再临之子 完全版 | 圣恩传说 | 薄暮传说 | 终结者 救世主
热血最强 零ZERO 高限制无伤最速 | 天下聚会 南京第四届纯洁同人会

本期赠品
160分钟DVD

CONTENTS

游戏机实用技术
中国电视游戏第1刊



总第225期
5A

COVER STAFF
封面用图：《铁拳6》
封面设计：一刀

©1994-2008 NAMCO BANDAI Games Inc.

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。



新闻资讯 NEWS & PREVIEW

游戏情报站 —— 4
排行榜 —— 10
新作短波 —— 30
黄金眼 —— 34

游戏情报站要闻

《刺客信条II》转战意大利，新主角亮相 4
《PES2010》打造史上最真实的足球游戏 4
PS3日本销量连续两月压倒Wii 5
暗夜无双——《九十九夜II》公开！ 6

前线狙击

最终幻想XIII 12
SD高达G世纪 战争 18
永恒的尽头 22
圣恩传说 25
对决传说 26
薄暮传说 27
生化奇兵2 28





实用技术 GUIDE & REVIEW

软硬兼施 —— 56
游戏3.0 —— 58
游戏进行时 —— 60
PS2殿堂 —— 62

攻略透解

胧村正 36
战国BASARA 战斗英雄 43
星际传奇 突袭黑暗雅典娜 46
机动战士高达
战场之绊 携带版 51

研究中心

生化危机5 64







读编交流 EDITOR & READER

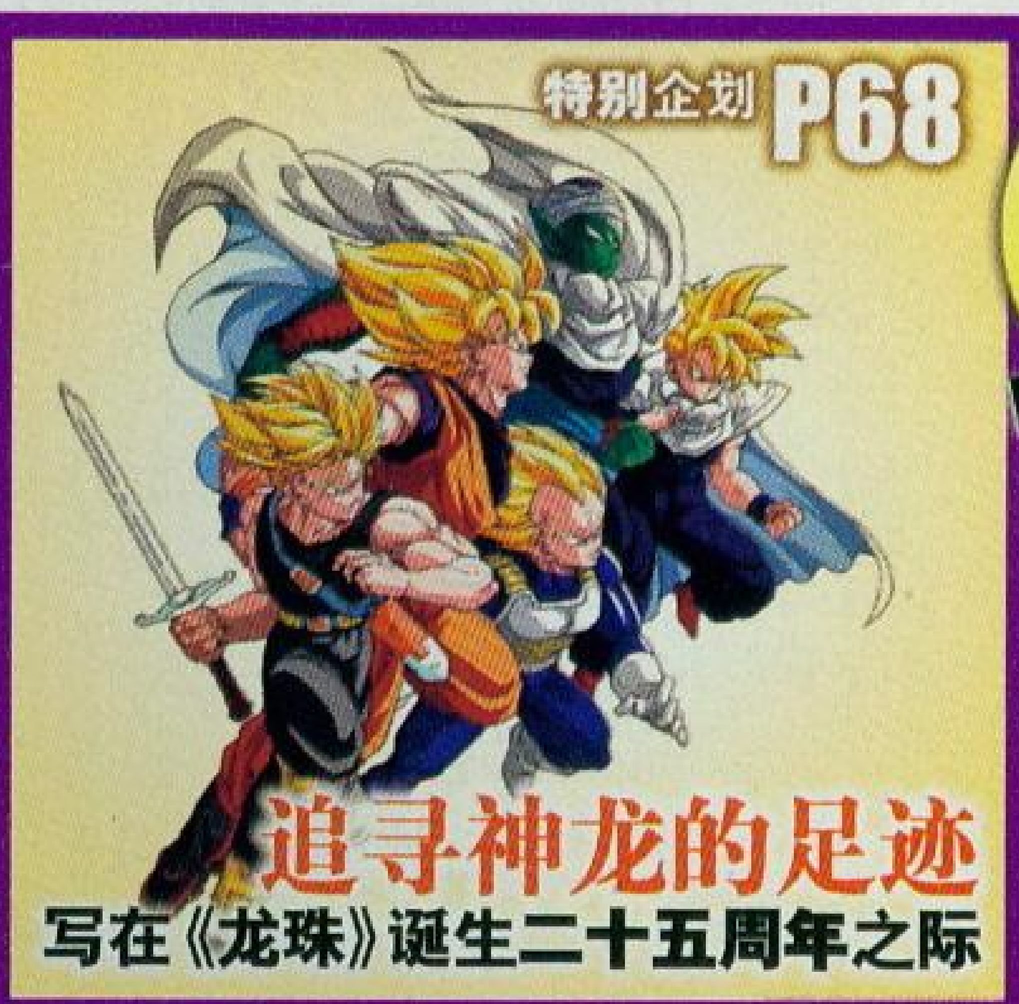


游风艺苑 —— 96
编辑部落 —— 97
读编往来 —— 98
问题小卖部 —— 104
小编寄语 —— 106
发售表 —— 108
天下聚会 —— 110

收藏者：

收藏日期：





游戏文化 GAME & CULTURE



特别企划 —— 68
游戏名人堂 —— 76
剧情派 —— 81
多边共享区 —— 82
自由谈 —— 84
邪魔院 —— 87
影漫搜查线 —— 88
小说回廊 —— 90

黄金眼REVIEW

街头霸王IV 67

本期DVD光盘精彩内容







新作影像集锦
《最终幻想Ⅶ再临之子 完全版》
《圣恩传说》
《薄暮传说》
《终结者 救世主》开场动画欣赏
《G.I.JOE.特种部队》
《拳击之夜4》
《吉他英雄 畅销金曲》
《VR网球2009》
《瑞奇与叮当 未来时空裂缝》
《中途岛战役 血战太平洋》

游戏剧情影像馆
《星之海洋4 最后的希望》
剧情影像(下)
营救蕾米
征兆
相遇克罗
冰释前嫌
为家园而战
菲兹
新的开始

热血最强
《零ZERO》
高限制无伤最速

特别收录
《波斯王子 尾声》

游戏广告欣赏
《最终幻想Ⅶ再临之子 完全版》
《死神BLEACH 灵魂升温6》
《龙珠改 赛亚人来袭》
《勇者30》

一球成名 Vol.12
本期最强3大单骑闯关
+本期TOP 5
+本期最"精彩"的两大乌龙

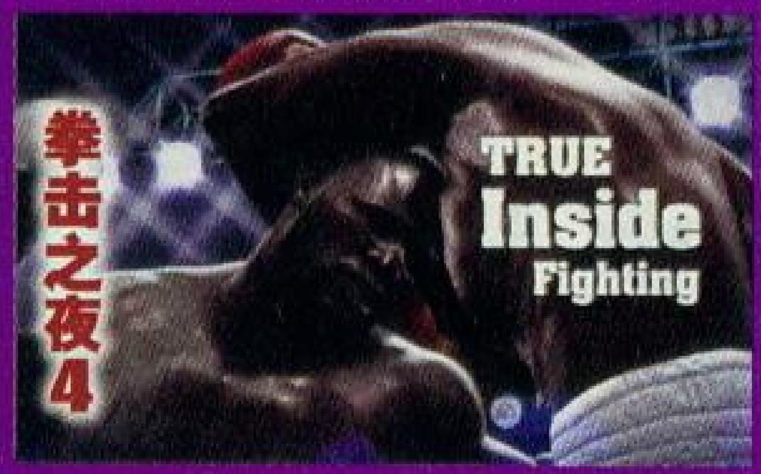
电影前线
《哈利·波特与混血王子》
《骑劫地下铁》
《速度与激情4》
《终结者 救世主》

天下聚会
南京第四届纯洁同人会

Ending Song
《天鹅绒刺客》
MUSIC VIDEO

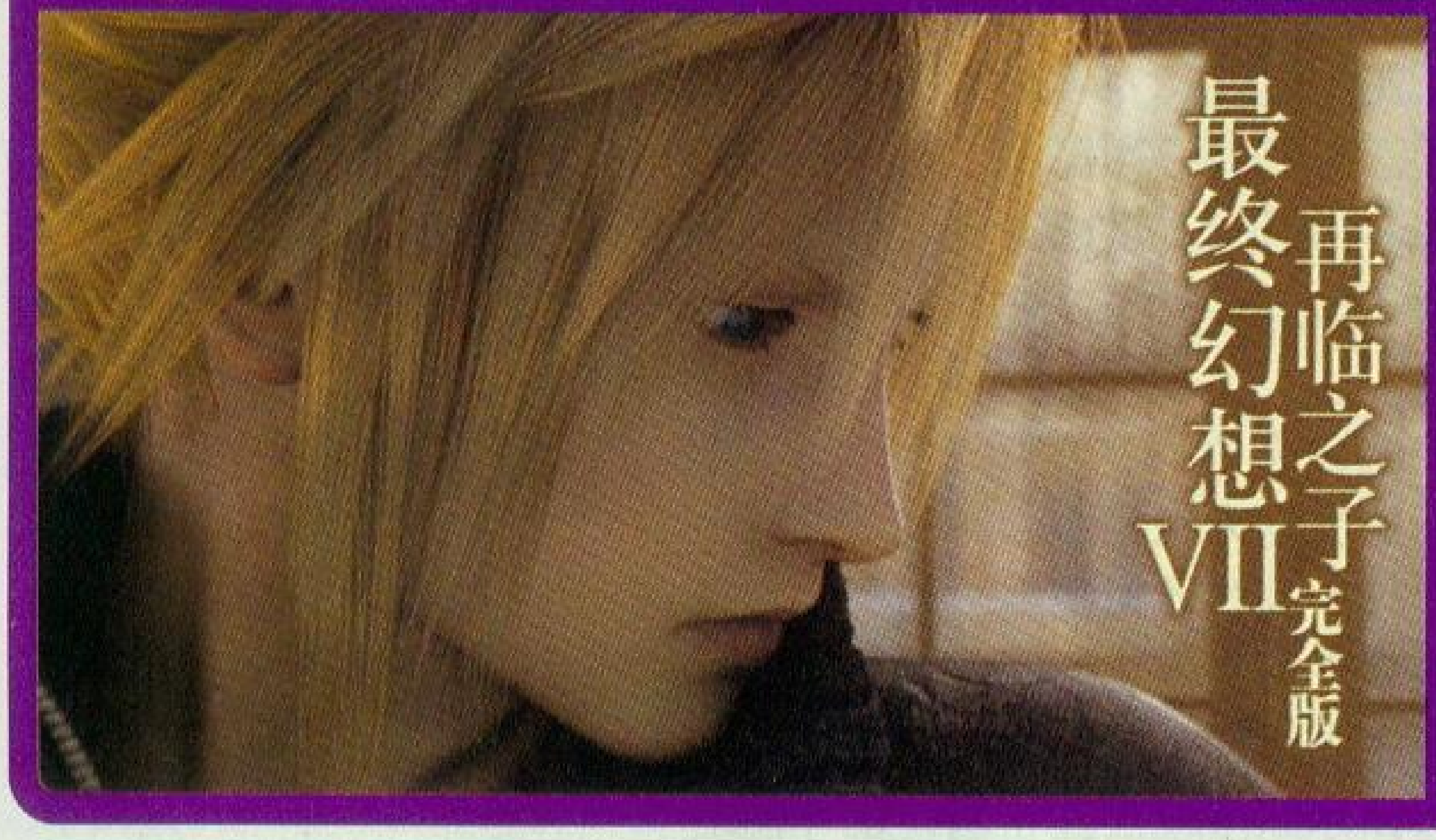






征集音乐啦!

从下一期开始，我们还将正式向全国玩家征集动听的GAMEHALO的菜单背景音乐以及用于每期《一球成名》栏目的背景音乐。只要您投递过来的音乐被我们采纳，我们会在当期的菜单目录上以及《一球成名》节目中注明该音乐的详细信息以及推荐者的姓名，以资鼓励。望大家赶快参与进来，一起携手打造更加精彩的GAMEHALO以及《一球成名》!



一球成名 Vol.12
本期最强3大单骑闯关+本期TOP5
+本期最"精彩"的两大乌龙

一球成名
WINNING ELEVEN HIGHLIGHTS

入选当期一球成名的玩家均可获得本刊送出的礼品!

栏目重要通知
请大家仔细阅读下列事项!

因为玩家投稿数量过多，为避免造成不必要的资源浪费，
请投稿者务必按照下列要求投稿，否则投搞有可能会被视作无效。

①在EMAIL中注明存档对应的机种(PS3/PC)，游戏版本(PES2009/WE2009)并将存档打包发送，一次发送的存档文件不要超过5个。
②在EMAIL中务必附注对进球存档的简单描述，方便编辑进行分类检索。
③在EMAIL中留下你希望出现在节目中的玩家名字以及详细的联络地址，以便礼品的发放。

投稿地址：ucg@ucg.com.cn 注明"一球成名"!

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

胧村正 ①	MMV ②	动作角色扮演 ③
Wii ④	胧村正 ⑤	⑥ 日版
	2009年4月9日发售 ⑦ 1人 ⑧	6800日元 ⑨
	无对应周边 ⑩ ⑪	

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

ARC	ARCADE，街机
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
Wii	Wii，Nintendo公司出品
Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权(版权)，对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内(以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。)作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

NDS

噗呦噗呦7	30
七龙战记	60
太空侵略者 极限版2	35

PS2

SD高达G世纪 战争	18
阿尔卡那之心2	5
吉他英雄 金属制品	35
零ZERO	光盘

PS3

G.I.JOE.特种部队	光盘
VR网球2009	光盘
阿加雷斯特战记 ZERO	31
波斯王子 尾声	光盘
薄暮传说	27 光盘
吉他英雄 畅销金曲	光盘
吉他英雄 金属制品	35
教父Ⅱ	35 61
街头霸王Ⅳ	67
狂野西部 生死同盟	33
迷你忍者	33
拳击之夜4	光盘
燃烧丧尸	35
如龙3	90
生化奇兵2	28
生化危机5	64
世界足球 胜利11人2009	光盘
天鹅绒刺客	光盘
外星战役	35
星际传奇 突袭黑暗雅典娜	34 46
永恒的尽头	22
终结者 救世主	光盘
中途岛战役 血战太平洋	光盘
最终幻想ⅩⅢ	12

PSP

对决传说	26
机动战士高达 战场之绊 携带版	34 51
剑、魔法与学园2	31
魔女计划	30
瓦尔哈拉骑士2 战斗姿态	31
伊苏7	32
战国BASARA 战斗英雄	35 43

Wii

SD高达G世纪 战争	18
吉他英雄 金属制品	35
胧村正	34 36
迷你忍者	33
圣恩传说	25 光盘
死亡空间 血统	33

X360

G.I.JOE.特种部队	光盘
VR网球2009	光盘
波斯王子 尾声	光盘
吉他英雄 畅销金曲	光盘
吉他英雄 金属制品	35
教父Ⅱ	35 61
街头霸王Ⅳ	67
狂野西部 生死同盟	33
迷你忍者	33
拳击之夜4	光盘
生化奇兵2	28
生化危机5	64
世界足球 胜利11人2009	光盘
死亡微笑	32
天鹅绒刺客	光盘
洗碗工	35
星际传奇 突袭黑暗雅典娜	34 46
星之海洋4 最后的希望	光盘
永恒的尽头	22
终结者 救世主	光盘
中途岛战役 血战太平洋	光盘
最终幻想ⅩⅢ	12

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.com.cn
广告邮箱：ad@ucg.com.cn

总 顾 问：李子奇
社　　长：马 力
总　　编：司 马
编辑部主任：王 义
社长助理：杨 晶 王伊浩

执行主编：郑 翔
责任编辑：王 梓
印务总监：肖明友
广告总监：刘 方
市场部主任：勾佳祺

编　　委：冯 健 许浩斌 王锐愚 王宇飞 王 川 颜 君

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字:6200004000011
组　　版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印　　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2009年5月1日
定　　价：人民币9.80元

本月大事记 DIGEST

04.05 根据日本Media Create的统计数据，PS3在日本的销量已经连续两月超越Wii。

04.08 《刺客信条Ⅱ》正式公布，该作将以文艺复兴时期的意大利为舞台，主角为Ezio。

04.08 《模拟人生》制作人Will Wright宣布从EA离职，并与EA共同出资创立"愚乐会"，打造创意新品牌。

04.09 Konami正式公布《职业进化足球2010》，该作将于今年10月发售。

04.14 微软宣布将X360出现的E74错误也纳入其3年质保的范畴之内，该故障相当于三红的变化形态。

04.15 微软在其官方网站发布招聘信息，为其《光环》新作网络计划招聘开发人员。

04.16 《最终幻想XIII》试玩版发布，并确认游戏将于2009年冬季上市。

04.16 SCE欧洲分公司总裁David Reeves宣布退休。

NOTEPAD

软件 SOFTWARE 《刺客信条Ⅱ》转战意大利，新主角亮相

去年曾有传闻说，《刺客信条Ⅱ》将会以法国大革命为背景，之后从育碧留下的各种线索，可以推断该作确实将以欧洲为背景。近日育碧终于公布了《刺客信条Ⅱ》的详情，只是本作的时代背景并非法国大革命，而是欧洲文艺复兴。

《刺客信条Ⅱ》的主角不再是前作的埃泰尔，而是一位新角色——Ezio Auditore de Firenze，他是一位失势的贵族，也是一名刺客。与前作的埃泰尔一样，Ezio也是现代刺客Desmond Miles的祖先，与埃泰尔不同的是，他的双手均藏有腕刃。游戏发生在文艺复兴时期的意大利，更具体地说是1476年的威尼斯狂欢节时期，即前作的285年之后。众多闻名世界的历史名人将会在本作中出现，例如达芬奇、历史学家马基雅弗利等。目前确定会在游戏中出现的城市有威尼斯、罗马、佛罗伦萨和托斯卡纳，玩家将会看到圣马可大教堂、大运河、里亚托桥等知名历史景点。

鉴于前作任务比较单调的缺陷，育碧表示本作的任务种类会大大增加，达到16种以上，而且不会有充数嫌疑的无聊任务，在任务的变化性方面将会让人满意。Ezio可以使用的武器种类大大增加，而且这次不会再有溺水的情况出现，在水城威尼斯的任务想必将会大量应用到水中潜行的能力。

本作预定于2009年第四季度发售，对应主机为PS3、X360。



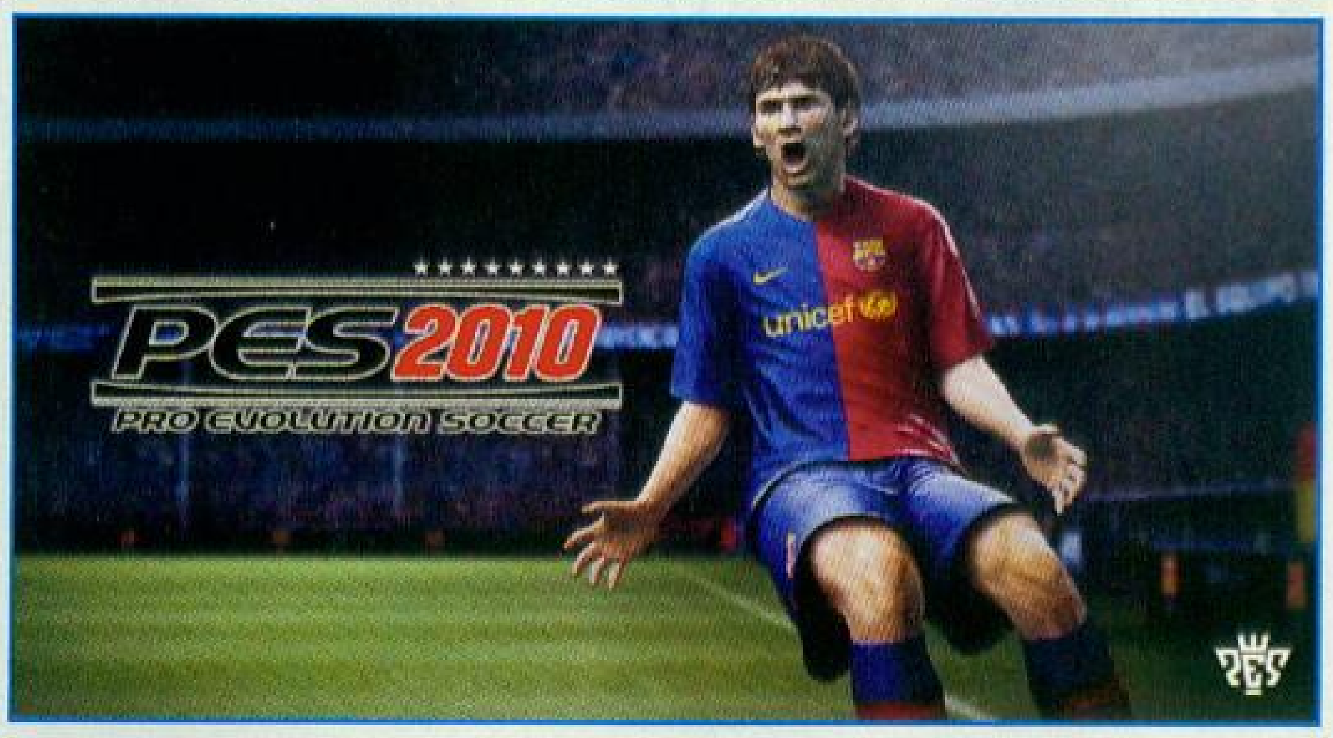
软件 SOFTWARE 《PES2010》打造史上最真实的足球游戏

正值欧洲冠军杯决赛阶段激战正酣之时，Konami适时地为所有球迷玩家带来了本年度最值得期待足球游戏的全新情报，《职业进化足球2010》对应的平台为PS3、X360、PS2和PSP，发售日暂定为2009年10月。在次世代前两部作品遭到玩家诟病之后，官方表示他们在听取了玩家们的反馈意见之后做出了详细的分析，并承诺《PES2010》将会在很多方面做出重大改进。

《PES2010》将会更加注重对抗性，由于防守能力的提升，本作的进球难度将会更高，玩家必须不断变化战术才能更有效地突破对手的防线。除了更加丰富的战术之外，玩家的反应能力和直觉在本作中也将更加重要。所有回放画面和实际比赛画面将更加紧凑和无缝化，球员的盘带、转身和射门等动作也将变得更加真实和流畅。比如球员在跑动中接球和原地接球时，身体的动作和步频等细节也会有明显的区分。

本作的画面将有大幅度提升，除了所有球员的外貌和动作将会更加真实之外，游戏还将使用一种新的高光系统，球员的特征将会随着环境的变化而呈现出截然不同的样子。场边球迷的反应更加丰富，玩家可以听到不同的呐喊声和歌声，当然，这其中也会包括嘘声，球迷对主客队表现的反应也将更加明显。电脑控制的球员更加聪明，防守时他们会主动填补中后场的空档并拦截对方的进攻。进攻时玩家将能够指挥多名球员并把他们调配到球场的不同区域中。

本作的"大师联赛模式"将再度进化，新的球队管理和转会系统更加细致，玩家将会充分享受到作为一个经营者经营球队的乐趣。球员在场上的攻防倾向将不再完全取决于场上的位置，个人能力和风格更为重要。队友也会对不同的球员做出不同回应，比如擅长传中的球员突破到底线时，队友会更加积极地向禁区跑去准备抢点。新的球员能力系统将更加方便玩家在赛前调整战术，包括传球频率、防线调动和球员位置等要素都可以进行调整。本作的在线更新内容更加丰富，比如在线追加新球队和新球员等。



对于北美的该系列（《零》）支持者，Tecmo感到非常不幸，要怪就怪美国任天堂吧。

——Tecmo最近发表官方声明，由于任天堂拒绝在北美发行《零 月蚀的假面》，因此北美玩家将无缘玩到该作。Tecmo在声明中明确表示了对任天堂的不满。

他们还没向我们透露详情，但已经让我们留好货架空间。

美国零售商GameStop总裁Don Matteo日前表示，任天堂将会在今年底有一款超级大作推出，这应该就是最近传闻将在E3展中公布的某"关键大作"。

业界声音

特报 PS3 日本销量连续两月压倒 Wii

PS3 目前仍是次世代战争的失败者，而索尼集团也深陷困境。不过对索尼来说也有一些好消息——在日本本土，PS3 已经出现一些觉醒的苗头！

根据日本 Media Create 的统计数据，PS3 在日本的销量已经连续两个月超过 Wii。2 月份 PS3 日本销量为 8.7 万，Wii 为 7.6 万；3 月份 PS3 销量大增至 11.6 万，而 Wii 则降低到不足 7 万。与去年同期相比，Wii 的销量下跌了 63%。出现这种现象的主要原因在于 2007 年末和 2008 年初期间，Wii 推出了《Wii Fit》、《任天堂全明星大乱斗 X》、《马里奥赛车 Wii》等超大作，而今年初则是毫无动静。另一方面，PS3 在春季里相继有《如龙 3》和《生化危机 5》推出，4 月份随着《最终幻想 XIII》试玩版的推出，相信可以继续保持气势。不过随着今后一段时间《怪物猎人 G》、《怪物猎人 3 tri》等大作的推出，PS3 与 Wii 之间的竞争局势可能会出现一些变化。

对于 Wii 销量连续两个月落后于 PS3 的情况，任天堂的一位发言人说："现在才刚过去几个月，我们对此并不是很在意。今年下半年我们会有很多强力大作推出。"岩田聪在接受《华尔街日报》的采访时承认："目前日本市场整体并不乐观，我们需要做点事重新恢复动力。"

KBC 证券分析家上出宏史说："根据以往的经验，日本市场的现状代表了海外市场两三年后的情况。"上出认为虽然 Wii 目前在北美火爆依旧，但可能最终会重蹈日本的覆辙。《华尔街日报》记者若林大辅也在其报道中对 Wii 的可持久性提出质疑，他采访了一位 43 岁的日本家庭主妇，她说她的两个儿子已经厌倦了玩 Wii 游戏，现在要求他买 PSP，她说："Wii 的软件为家庭而设计，可能不够刺激。"

日本人对任何新形态娱乐的厌倦速度都要远快于海外市场。



任天堂社长岩田聪最近在面向欧美记者的发布会中坦言："Wii 目前在日本的处境是自从首发以来最不健康的状态。"他认为主要原因在于日本人对新事物的新鲜感转瞬即逝。

毫无疑问，今年将成为 PSP 有史以来软件阵容最强的一年。

SCE 市场部副总裁 John Koller 日前表示，在未来几个月时间里，PSP 玩家将会看到 5 年来最强大的游戏阵容。此外对于目前传得沸沸扬扬的新版 PSP，Koller 重申索尼目前并没有 PSP-4000 的计划。



业界声音



软件《最终幻想水晶编年史 水晶守护者》公布

由于之前"《最终幻想水晶编年史》系列"在掌机上的两款作品都取得了不错的成绩，所以为了继续巩固人气，将其打造成"《最终幻想》系列"下一个更具影响力的品牌，SE 于近期正式公布了系列的家用机最新作《最终幻想水晶编年史 水晶守护者》，对应平台为 Wii。

游戏的故事以系列作品中最具代表性的利尔缇族和尤库族之间的战争为契机而展开，讲述崇尚武力和科学技术力的利尔缇族为了彻底击败崇尚魔法的尤库族，成功地破坏了守护着尤库族的水晶，并让整个种族在一夜之间从世界上消失。而在这次事件的数个世纪后，利尔缇族依靠水晶的力量大力发展工业，使人们的生活进入了高度机械化的时代，甚至连使用的武器也以冷兵器为主，几乎没有人再记得魔法曾经在这个世界上存在过。另一方面，游戏的主人公雷尔被设定为一名充满好奇心的库拉维特族人，在某次执行任务时为了追踪神秘的尤库族人而卷入了一场巨大的阴谋，并且从官方公布的设定图上我们还可以清



晰地看到其右侧脸颊上类似水晶的特殊印记。

最后回到大家关心的系统方面，从目前的资料中我们能看到被选定为"水晶守护者"的雷尔不但拥有操纵重力并将敌人吸引到自己身边的特殊能力，还能使用一些特殊技巧回避敌人的攻击或在地形相对复杂的迷宫中发现新的道路。而在城镇中发动"守护者的能力"帮助村民解决难题也是提高他们好感度的主要手段，甚至当好感度达到一定程度时还会出现"女性居民主动上前追求雷尔"的情节。

软件 PSP《摇滚乐队》6 月无限狂热！

在美国经历了一年多的低谷之后，索尼将从 2009 年开始为 PSP 注入全新活力。在目前索尼和欧美第三方为 PSP 准备的大作中，《摇滚乐队 无线狂热》(Rock Band Unplugged) 将会是最具号召力的游戏之一，也将最先拉开 PSP 的反击序幕。EA 近日确认，《摇滚乐队 无线狂热》将于 6 月 9 日同时推出美版和欧版。

《摇滚乐队 无线狂热》由 Harmonix 与 Backbone Entertainment 合作开发，后者之前开发了《超级街头霸王 II Turbo 高清混合版》。这款《无线狂热》不会像之前 NDS 的《吉他英雄 巡回演出》一样带一个专用控制器，无论是吉他、架子鼓还是歌唱，都是通过 PSP 自备的按键和麦克风完成。本作还包含多种游戏模式，例如世界巡演、乐队生存战、热身赛等，玩家还可以对乐手进行定制设计。本作将会收录 40 多首歌曲，其中 9 首为 PSP 版独有。如果你认为



所提供的歌曲数量还不够，可以登录 PSN 付费下载新曲目，游戏首发时只有 10 首歌曲供下载，今后会不断增加。

此外，EA 表示届时将为《摇滚乐队 无线狂热》推出一个钢琴黑 PSP 套装，其定价为 199.99 美元，附带派拉蒙电影《摇滚学校》的下载券和一张 4GB 记忆棒。



软件 SOFTWARE 暗夜无双——《九十九夜II》公开！

X360早期的知名动作游戏《九十九夜》日前已确定将推出续作，续作由Q Entertainment开发，年内发售预定，平台为X360。

2006年登场的《九十九夜》由著名游戏制作人水口哲也和韩国游戏厂商Phantagram联合开发，是一款《无双》式的动作游戏，玩家要操纵一名角色将成千上万的来犯之敌全歼。游戏画面的表现力在当时给玩家带来了很大的冲击，但游戏素质平平，因此推出之后受到不少玩家的差评。



续作的开发公司Q Entertainment正是由水口哲也亲手创办的。续作的世界观沿袭前作，出场角色来自于不同的种族，彼此之间互有矛盾，但在暗夜大军面前又联手作战。游戏目前公开了一男一女两名角色。

和前作相比，本作的战斗加入了地形的要素，同时会加入任务设定，趣味性和丰富度大大加强。前作中很受好评的魂玉攻击和魂玉闪击依然保留。夸张到极点的魂玉闪击必将再次给玩家带来视觉上的绝对冲击！

《最终幻想XIII》受到的压力非比寻常，我们要获得普通游戏十倍以上的成功。



《最终幻想XIII》制作人北濑佳范日前表示，由于该作的投资巨大，他们的压力也高于以往的任何作品。

游戏的所有部分已经完成，剩下的就是将它们衔接起来。



《最终幻想XIII》导演鸟山求日前表示，该作的内容主体已制作完毕，目前已进入后期整合调试的阶段，看来应该可以赶在年内发售。

业界声音

软件 SOFTWARE 《辐射》网游版开发中

2007年，Interplay公司卖掉了《辐射》这个品牌，后来由Bethesda Softworks公司开发的《辐射3》全球出货量达到了470万套。利用销售《辐射》版权获得的资金，Interplay公司决定打造一个网游版《辐射》，其代号为“Project V13”，曾经几乎破产的Interplay决定自己开发该作，他们已经聘请了“《辐射》系列”的缔造者Chris Taylor进行该项目的制作，该项目其实从2007年11月就已经开始动工。

由于《辐射》网游版开发项目太庞大，近日Interplay表示他们另外找了Masthead工作室开发该作。不过由于Interplay与Bethesda之间复杂的版权关系，《辐射》网游版的开发能否顺利进行目前尚未可知。

软件 SOFTWARE 韩流再袭——《真名法典II》公布！

2004年，Banpresto为广大PS2玩家带来了一款充满韩式风格的角色扮演游戏：《真名法典》。尽管游戏存在着或多或少的问题，但其独特的风格征服了不少人，在日本取得了20万套以上的销售成绩。2005年Banpresto就宣布《真名法典II》将于X360上登场，但此后的四年时间内没有传出任何消息，直到近期才正式公开。

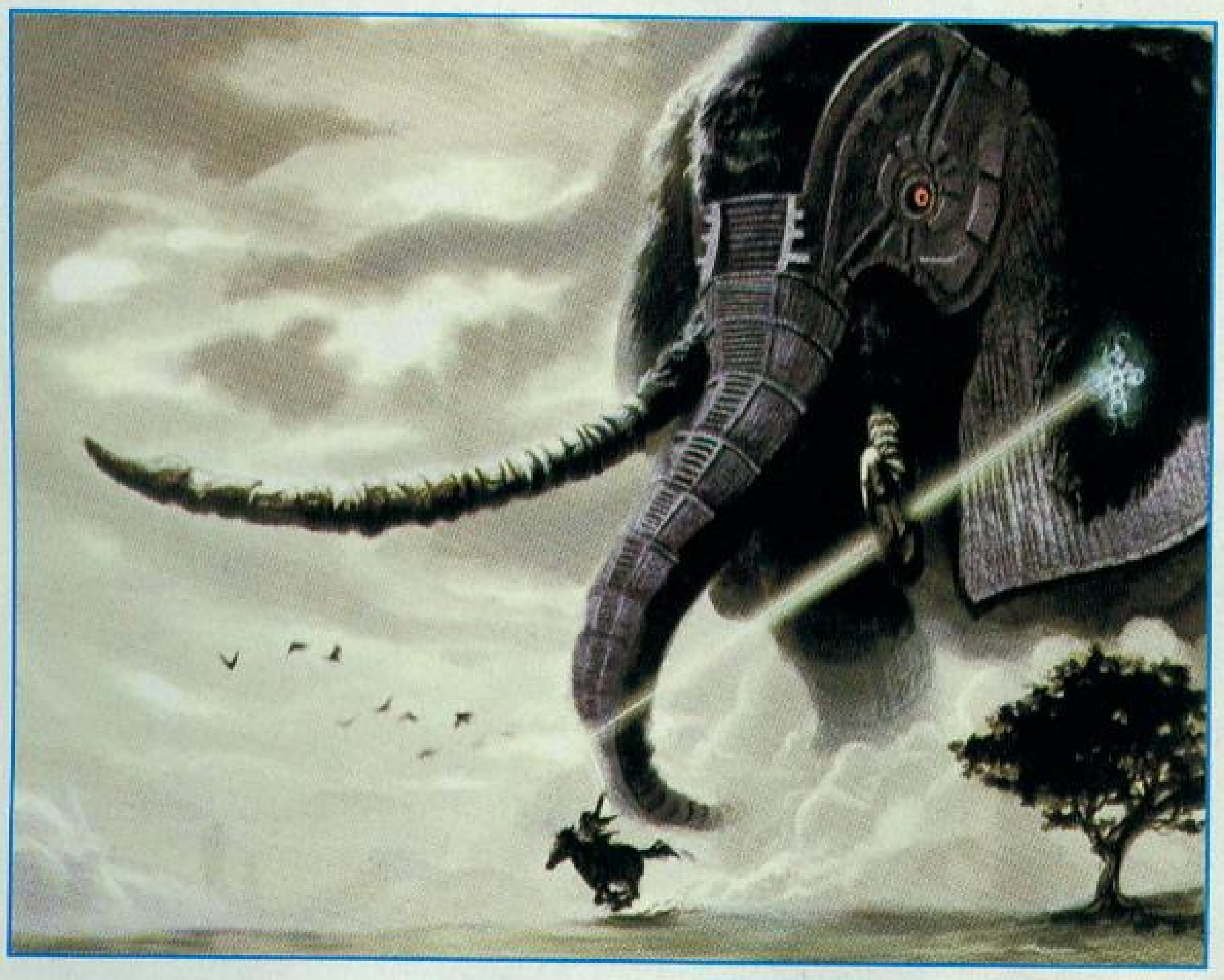


和1代相比，本作的世界观以及游戏系统均有很大改变，游戏画面也随着次世代机能一同水涨船高。游戏沿袭了1代成功的要素，负责人设的依然是著名韩国画师金亨泰，声优阵容同样堪称豪华。为女主人公ゼフィ配音的是平野绫，男主人公则由福山润担纲，此外尚有置鲇龙太郎、中田让治、本田贵子等知名声优参与。

本作对应机种为X360，年内发售预定。

特报 SPECIAL 索尼拍摄《汪达与巨像》电影版

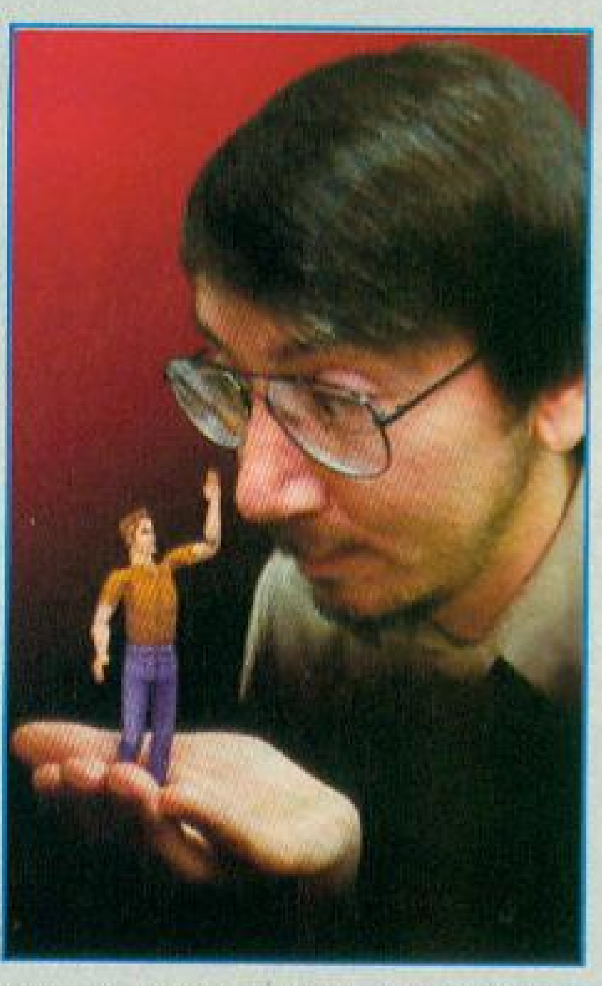
在今年的游戏开发者大会之前，曾有传闻说索尼将会利用该会议的机会公布《汪达与巨像Online》，可惜结果索尼并无动静。近日又出现《汪达与巨像》新项目的消息，不过这次并非游戏……而是电影！



据美国《综艺》杂志报道，索尼电影公司正在拍摄《汪达与巨像》电影版，该片已经处于初期制作状态。该片的制作人是Kevin Misher，之前他的代表作有《翻译风波》，今年夏季还有一部黑帮大片《公众之敌》。而负责本作剧本的则是Justin Marks，这多少令人有些担忧，因为之前由他撰写剧本的《街头霸王 春丽传奇》实在是令人不敢恭维。不过值得期待的一点是：很多由游戏改编的电影上映同期都会有相应的游戏版新作，这是否意味着《汪达与巨像》的续作确实正在开发中呢？

特报 SPECIAL 《模拟人生》制作人单飞

EA头号制作人、销量过亿的“《模拟人生》系列”缔造者Will Wright于4月8日宣布离职，不过他并未脱离与EA的关系——今后他将用心经营自己新成立的“愚乐会”(Stupid Fun Club)，而这个俱乐部的资助者正是EA。



愚乐会由Will Wright和EA共同出资建立，被描述为“娱乐智囊团”，将致力于开发跨越多种媒体的新品牌，包括游戏、电影、电视剧、网站和玩具。去年Will Wright已经透露他有意将《孢子》改编成电视剧和电影，他说：“我们正在播种，让‘孢子’繁殖蔓延，覆盖到游戏之外的更多人群。”

特报 SPECIAL 微软内部打造巨型《光环》网络世界

Bungie 虽然已经脱离了微软，但今年秋季仍然会有一款他们开发的资料片《光环 3 神兵天降》与玩家见面，在此之外，微软可能会逐步将《光环》的开发转给内部成立的新《光环》团队。最近微软在网上发布了一则招聘信息，为其《光环》新作招聘软件开发工程师，而这将会是一款超乎想像的新概念作品。

微软的《光环》新团队位于其雷蒙德总部，这次是为其“跨平台网络计划”招聘开发人员，目标是“将目前的《光环》社区与网络游戏支持系统带到新的高度”。微软的计划是融合家用机、网络和手机，创造一个无所不在的《光环》世界，也就是说，通过这个计划，玩家可以从 X360、电脑或手机中进入《光环》新作的网络世界。微软要求应聘者需要能够创造“游戏之外的互动体验”。这个新计划目前正处于初期阶段，招聘的职员将从今年开始从事基础架构的建设。预计今后该计划推出后，将会达到“同时数百万用户”。

新闻资讯 游戏情报站

硬件 HARDWARE Wii 成本降低 45%，任天堂拒绝降价

所有人都知道，当微软和索尼在主机上亏血本时，任天堂正在从他们卖出的每一台 Wii 中盈利。《福布斯》曾报道每台 Wii 的利润为 6 美元，不过很多业内人士认为以 Wii 的配置卖到 250 美元，利润绝对不止这么一点。Wii 从首发之日起就已经在主机上盈利，而现在过去了两年半，成本更是降低了一半，如今 Wii 的利润想必非常可观。

据英国《金融时报》报道，根据一份向投资者发布的报告，Wii 的制造成本已经比当初刚发售时降低了大约 45%。也就是说，如果两年半之前 Wii 的造价为 180 美元，那么如今 Wii 的造价大约只要 100 美元，节省的 80 美元落入了任天堂的腰包。

面对 Wii 如此之高的利润率，很多第三方以及零售商要求任天堂降价，因为 Wii 在日本的销量已经出现严重下滑。然而，任天堂不仅没有降价，不久前反而以英镑贬值为理由，在英国将每台 Wii 的售价提高了 19 英镑。至于 Wii 在日本的处境，岩田聪说：“在恶劣的经济环境中，降价无法刺激市场并提升销量。目前为止，我认为降价并非明智之举。”

新闻综述 REVIEW

■激情六月

E3 将近，本月无论是欧美还是日本都出现了大作密集公布的火热局面，这似乎预示着今年 E3 展很可能会恢复 2006 年之前的风光。对于任天堂来说，6 月份意义重大，《Wii Sports 运动胜地》将于 6 月上市，任天堂希望它与 MotionPlus 的搭配能够让 Wii 以更为成熟的姿态进入新的发展阶段，改变动作感应精度不足给很多游戏带来的苦恼。而在 6 月的 E3 展中，预计也会有一款战略级大作与世人见面，在去年 E3 的灾难性展出后，今年任天堂想必不会再重蹈覆辙，E3 是一个面向核心玩家的展会，理应成为传统大作的舞台，在《黄昏公主》发售 3 年后，任天堂会为 Wii 玩家献上一款真正为其贴身打造的《塞尔达》吗？

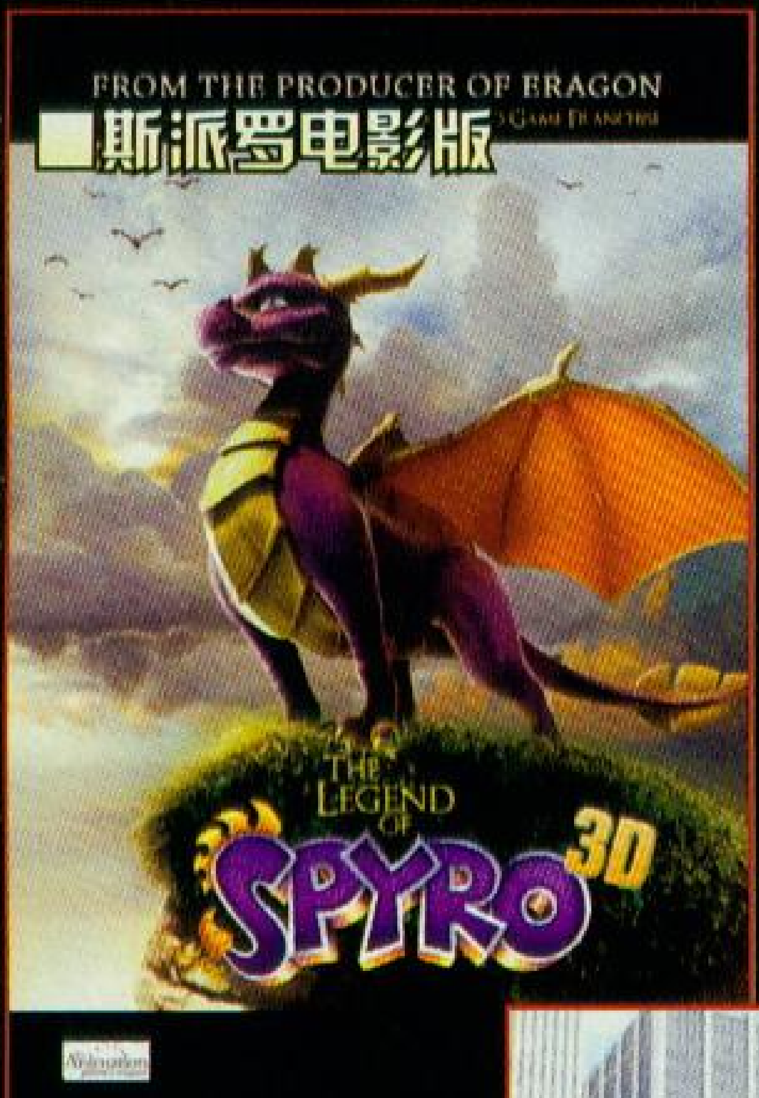
去年在 E3 展上同样令人失望的索尼今年也在为 E3 蓄势，PS3 降价与新版 PSP 都是近期曝光度极高的传闻，我们有理由相信无风不起浪的道理。PS3 已经在日本获得了春季商战的胜利，这是 3 年来它取得的第一次季度性胜利，索尼应该利用这来之不易的回暖之势趁热打铁，希望 E3 2009 中索尼带给玩家的不是又一次的失望。

★本期之星 《最终幻想 XIII》试玩版



在 3 月的大作潮之后，4 月份业界进入了一个相对的淡季，选择在这个淡季推出的《最终幻想 XIII》试玩版顺理成章地成为 4 月份的焦点，也顺利保住了 PS3 在日本连续两个多月来的热销之势。一个冷饭加一个试玩版就已经让整个日本游戏业界围着转，SE 的商业手段确实了得。现在我们要做的是祈祷试玩版最后预告的“2009 年冬发售”不要再出意外。

图说新闻 SCENE



■斯派罗电影版

可爱的小龙斯派罗摇身一变，赫然以一幅英姿勃发的新姿态与人们见面。这部电影版《斯派罗传奇 3D》将于今年冬季上映，由《龙骑士》（Eragon）制片人制作。



■先锋风暴

最近在美国 PS 官方杂志《PSM》中出现了这么一张未公布名称的 Square Enix 动作游戏新作图片，看起来确实有点《最终幻想 VII》的感觉。而之后不久就出现了 SE 在美国专利商标局注册的新商标“先锋风暴”（Vanguard Storm），想必二者应该有所关联。

《最终幻想 XIII》的体验版总算与玩家见面，在人们体验完真正的次世代 RPG 史诗后，在试玩结束时还可以看到这么一幅令人欣慰的画面——看来《最终幻想 XIII》已经锁定 2009 年冬季发售，希望不要再像《勇者斗恶龙 IX》一样又临时出个什么意外。





■模拟世界

亿级游戏的威力果然不是闹着玩的，《模拟人生 3》将于 6 月 2 日发售，如今 EA 已经将它的广告挂遍整个北美洲大陆的繁华商业街，而且与一般在闹市区里挂一块广告牌的大作不同……《模拟人生 3》一挂就是一批，整个大楼群被《模拟人生 3》广告牌团团围住的景象煞是壮观。



■ Konami 介入伊拉克战争

第一款真实再现伊拉克战争的家用机游戏即将诞生，发行商却是令人意想不到的公司——Konami！之前小岛秀夫跑遍欧美游戏工作室是否就是为了这款游戏呢？这款《法鲁加六日血战》（Six Days in Fallujah）将忠实再现“第二次法鲁加扫荡战”，由 Konami 委托 Atomic 工作室开发，预计 2010 于 PS3、X360 上推出。



■边境之地

Gearbox 的野心之作《边境之地》在沉寂多时之后重见天日，却换了一副新面孔。独特的卡通渲染（Gearbox 拒绝称之为卡通渲染）技术使其具有原画设定般的视觉效果，希望这次用心良苦的改变不会辜负玩家的期待。

SCENE



南桔北枳

纱迦视点

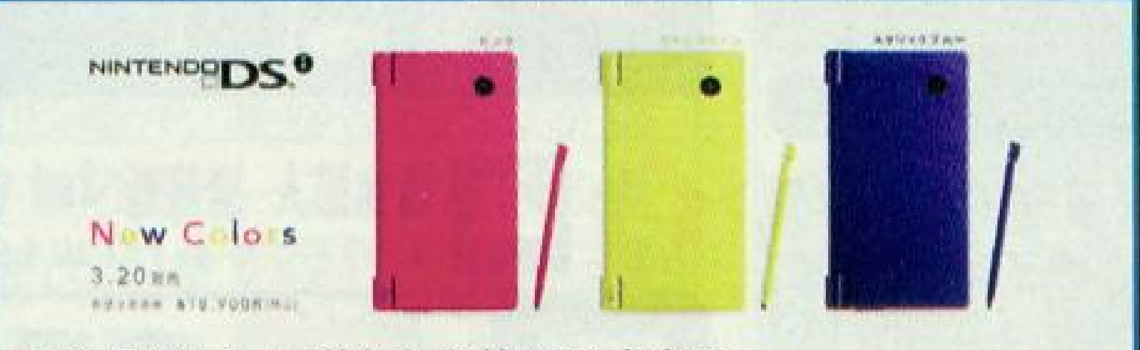
一衣带水的岛国虽然目前影响力日益下降，但是鉴于依然有大量知名厂商，在整个业界的地位还是不可动摇的。岛国游戏媒体因为受厂商限制太多，攻略不能全、新闻不能评、坏话不能说，因此就喜欢搞些调查。这些调查其实参与人数一般都很少，平均都在500人以下，不过调查的内容倒是五花八门，其中不乏一些挺有意思的调查。最近就看到了两个与我国国情截然相反的调查结果。

其一是关于NDS和PSP的。NDS在日本的流行，就如同PSP在中国的流行，那是众所皆知的。而日本人关于选择NDS的主要原因之一，就是NDS除了玩游戏，还能干很多别的事情。比如看菜谱、锻炼社会常识、练习汉字、练习英语……当然更少不了脑锻炼。而PSP就抱歉了，在日本人眼中除了玩游戏就不能干别的事情。本人在日本的时候，平时眼中所见，也的确如此。

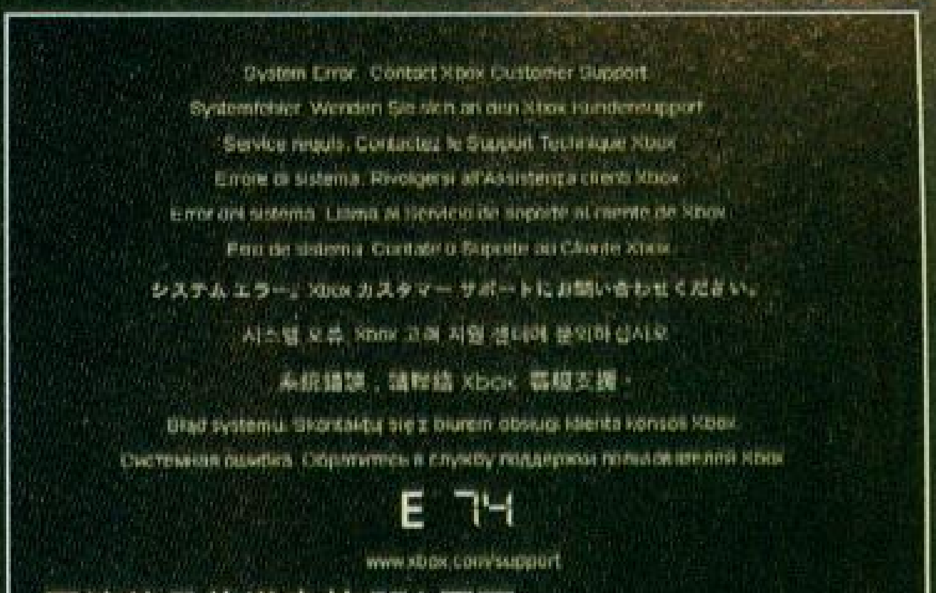
> **不同的环境可以造就不同的人，对于一台游戏机来说，又何尝不是这样呢。**

不过很巧的是，PSP在中国流行的原因，也正是“除了玩游戏，还能干很多别的事情”。任何一个有PSP的人都可以轻松数出PSP的一大堆非游戏用途：听音乐、看视频、文本阅读……甚至还能当移动硬盘。究其原因，自然是因为破解的缘故。尽管像听音乐、移动硬盘等功能是不破解就能使用的，但是破解之后的PSP能够集众多便利功能于一身，而且售价低廉，的确是居家旅行的不二之选。相比之下，尽管NDS破解后也是功能繁多，但由于机能的先天不足，和PSP比自然要差不少，因此在国内的流行度也大大不如。

其二是关于X360的。日本玩家选择X360的原因之一，就是三红。机器坏了可以免费换，而且一般都是直接换新工艺机型，且次数不限。其实不光是日本，微软在全世界都是免费换机的，以前只针对三红，最近刚刚把E74错误也包含进去了。如此一来真的是可以一天24小时敞开玩，反正坏了也能换新的。以前国外论坛甚至还专门出现教玩家如何把机器整成三红的教程，很多人就用这个方法换了单65纳米机，又换了双65纳米机。后来因为微软的大力打压，这些内容才逐渐消失于互联网上。



■3月20日，三款新颜色的NDSi上市了。



■这就是传说中的E74画面。

而国内玩家不选择X360的原因之一，也是三红。三红现在虽然几率大为下降，但是已经给人留下了阴影。其实国内玩家也可以换机，不过必须在香港换，没条件的玩家就比较麻烦。为此国内还出现过一批人，专门负责去香港换机。其中有一些人完全就是骗子，拿到玩家的机后等几天，告诉玩家换不了，然后坐收一笔不菲的手续费，真是无本万利。不过谁都知道，造成不能换机的最大障碍还是刷机，关于这个就不用多说了，至于玩D和三红到底哪个值，相信每个玩家都有自己的看法。

看完这两个调查，我想大家也应该明白我为什么用“南桔北枳”来做标题了。不同的环境可以造就不同的人，对于一台游戏机来说，又何尝不是这样呢？

GAME SPOTTING



不玩？还是太难？

多边形视点

上个月，我广州的哥哥突然打电话问我，Wii是不是很好玩？这已经不是第一个非玩家来问我这样的问题了，每当这个时候我总是很感叹任天堂的产品能卖这么多是有道理的，至少它能吸引住这些从来不玩游戏的人的目光，让他们对Wii产生兴趣。于是我又在电话里给他重复了一次我已经跟无数类似人群重复过的一些话，Wii怎么好玩，怎么适合他这种人群，云云。末了，他跟我说，那你帮我买一台吧，你是专家。我说，好。心想这Wii的销量就是这么一点点堆起来的。结果我刚要挂电话，他又补了一句，PS3也帮我买一台吧，我要看蓝光。我一惊，心想你知道的还真不少。

找了个周末，我拎着Wii和PS3就去了哥哥家，先是给他装好了Wii，他要我教他怎么玩，我说这很简单，不用我教。于是我把《Wii Sports》放入光驱，启动网球，把手柄交给他，跟他说，你平时怎么打网球，就怎么打。果然，很快他就上手，还能自我发挥打出扣杀、吊球等高级技巧。后来的几个游戏，他都很快掌握了基本游戏技巧，并乐此不疲，连本来坐在一旁无动于衷的嫂子看到自己丈夫在那里挥舞得不亦乐乎，也加入了进来。（多亏我之前多个心眼，给他们多买了一对手柄。）

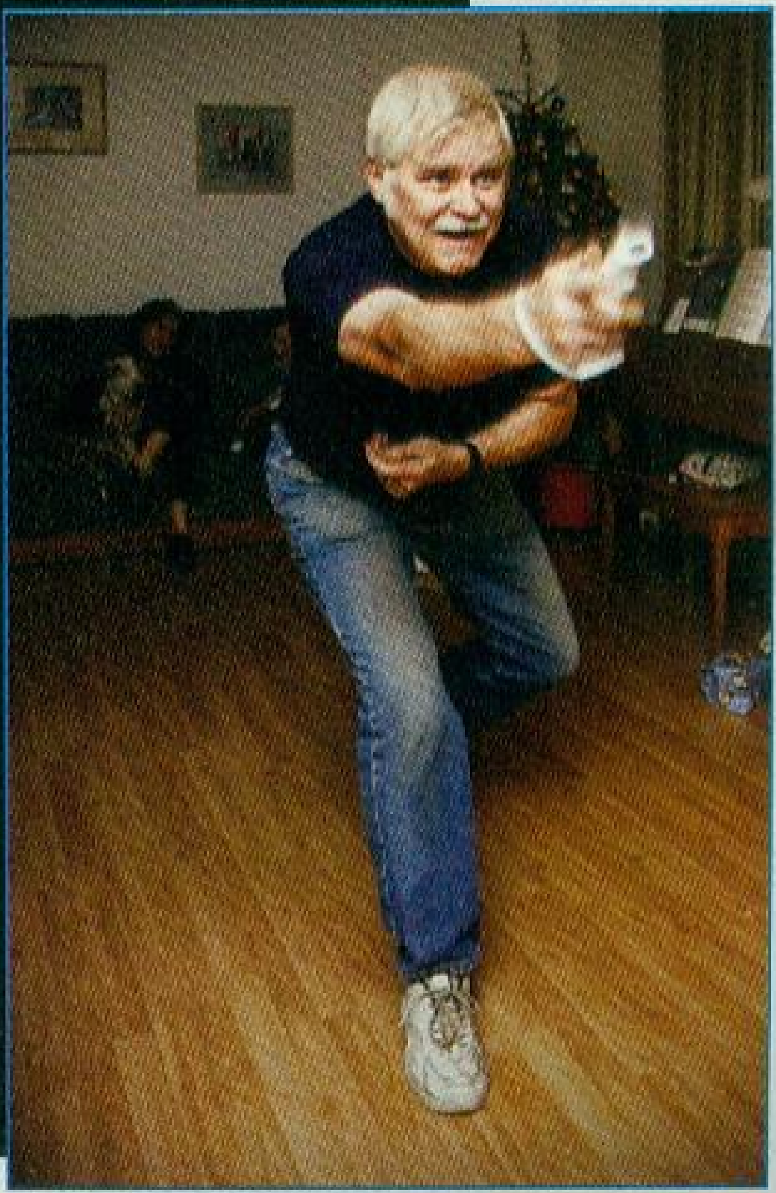
搞定了Wii，再开始给他安装PS3，相对而言要简单许多，HDMI线和电源线接好，按下手柄就能开机了。先给他演示了几段1080p的影像，在他新买的52寸夏普液晶上纤毫毕现，看得他赞不绝口。之后我又拿出《生化危机5》，更是让他目不转睛，不停地说，原来游戏已经进化到这个程度了啊。于是我把手柄交给他，但他显然低估了这个游戏与《Wii Sports》之流的差距，就算我给他调成了菜鸟难度，并手把手告诉他键位设定，但他依然在被村民砍死N次之后，把手柄退还给我，摆手说，太难了，太难了，玩不来。然后我又给他换了简单的动作过关游戏《贝奥武甫》，这游戏没有什么复杂的组合键，然而对我哥哥来说似乎还是有点吃力，第一关打那条怪鱼，由于过程中有一些需要快速反应的QTE，结果他打了四五次，硬是没打过去，于是放下手柄继续玩Wii去了。

后来回家的路上，我就一直在想，我们

> **当我们在疑惑为什么Wii能卖那么多的时候，不如换位思考一下，如果我们是一个初级玩家，我们是不是也会去选择更容易上手的游戏呢？**

现在的游戏业，或者说核心玩家这块市场，为什么越来越小，究竟是玩家慢慢在流失，还是厂商逐渐远离了玩家？当然，对于上面那个问题，你可能说，那是你哥哥水平太差。的确，玩游戏是需要动一点脑子的，但这不等于我一定要玩你这款游戏啊？我在以前的一篇文章里曾说到过，从最早FC手柄的一个十字键＋两个按键，到现在PS3手柄的十字键＋两个摇杆＋十个按键，游戏的进化让操作也越来越复杂化，虽说这一方面让游戏内容更加精彩，但另一方面的的确确是提高了游戏的门槛，使原本应该面向大众的游戏主机，逐渐变成核心玩家自得其乐的工具，而轻度玩家或者说从不玩游戏的人，很难一下子就迈入这个门槛，只好去玩在很多核心玩家眼里非常鄙视的Wii。所以说，到目前这个境地，Wii的大幅度领先应该是给很多游戏厂商一些启示的，游戏业发展了这么多年，是不是需要我们停下来，回头看看我们走过的路，让我们的游戏再下里巴人一些？

前几天给我哥哥打电话，问他游戏进展如何，他说Wii的几个运动游戏是他每天修炼的项目，还问我哪里能买到《Wii Fit》，至于PS3嘛，已经彻底沦为一台高清影像播放设备了。


◀Wii的可扩展性为玩家提供了更广阔的游戏空间，使得游戏不再拘泥于某种方式，而是一种彻底的放松。

GAME SPOTTING

日本游戏周间销量排行榜 TOP 10

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2009 年 3 月 23 日～2009 年 3 月 29 日

1 机动战士高达 战场之绊 携带版 PSP

NEW

机动战士ガンダム 战场の绊ポータブル

■NBGI■2009年3月26日发售■动作■5800日元



由于是移植自2006年推出的同名街机游戏，所以在保留战略性较高的战斗系统以及自由更换部件的个性系统基础上，主要增加了掌机版独有的"故事模式"和对应十字键的"简易聊天系统"，而最大支持8人的"对战模式"也允许玩家与身边的好友一较高下。

本周：85 208 套　累计：85 208 套

2 魔界战记 2 携带版 PSP

NEW

魔界战记ディスガイア2 PORTABLE

■日本一■2009年3月26日发售■策略角色扮演■4800日元



以爆笑剧情和耐玩系统而著称的"《魔界战记》系列"第二款PSP移植作品，除了游戏原有的剧情模式外，本作最吸引玩家的莫过于追加了以黑暗英雄阿库塔雷为主角的原创剧本，玩家除了可以在全新的据点进行活动外，全新职业和技能也让战斗的华丽程度得到进一步提升。

本周：38 634 套　累计：38 634 套

3 游戏王世界冠军锦标赛 2009 NDS

NEW

游戏王ファイブディーズ スターダスト アクセラレーター—World Championship 2009—

■Konami■2009年3月26日发售■桌面棋牌■4800日元



作为官方比赛的指定软件，游戏中收录的模式仍然和以往的作品区别不大，主要分为根据最新动画的故事背景原创的"故事模式"，以及专门用于比赛排名的"对战模式"。而对于玩惯了卡片对战的玩家来说，单机模式中的摩托车比赛应该算是丰富游戏内容的亮点之一。

本周：36 806 套　累计：36 806 套

名次	游戏	发售日/厂商/类型	销量	平台
→ 4	马里奥与路易 RPG3 マリオ&ルイージRPG3!!!	■2009 年 2 月 11 日发售 ■Nintendo ■角色扮演	◆本周 36431 套 ◆累计 464568 套	NDS
↓ 5	超级机器人大战 K スーパーロボット大战K	■2009 年 3 月 20 日发售 ■NBGI ■策略角色扮演	◆本周 32109 套 ◆累计 149497 套	NDS
↓ 6	实况力量棒球 2009 实况パワフルプロ野球2009	■2009 年 3 月 19 日发售 ■Konami ■体育	◆本周 26711 套 ◆累计 77035 套	PS2
↑ 7	怪物猎人 携带版 2nd G 廉价版 モンスターハンターポータブル 2nd G (PSP the Best)	■2008 年 10 月 30 日发售 ■Capcom ■动作	◆本周 24574 套 ◆累计 3832166 套	PSP
↓ 8	无双大蛇 Z 无双 OROCHI Z	■2009 年 3 月 12 日发售 ■Koei ■动作	◆本周 21439 套 ◆累计 169267 套	PS3
↓ 9	生化危机 5 バイオハザード5	■2009 年 3 月 5 日发售 ■Capcom ■动作	◆本周 16837 套 ◆累计 107440 套	PS3
↓ 10	立体绘图方块 立体ピクロス	■2009 年 3 月 12 日发售 ■Nintendo ■益智	◆本周 16339 套 ◆累计 78567 套	NDS

本周上榜游戏的周销量继续走低，除了在街机上就拥有较高人气的《机动战士高达战场之绊》PSP移植版消化率达到46%以上外，其余作品也仅仅维持在以往的平均水平，并没有特别抢眼的表现。硬件方面，本周NDSi在日本地区的累计销量突破200万大关，虽然和NDSL发售后14周便达到该成绩还是拥有一定的差距，但随着老玩家对主机的更新换代，其销量仍然会保持持续增长的势头，稳坐家用主机总销量排名第一的位置。

2009 年 3 月 30 日～2009 年 4 月 5 日

名次	游戏	发售日/厂商/类型	销量
→ 1	机动战士高达 战场之绊 携带版 机动战士ガンダム 战场の绊ポータブル	■2009 年 3 月 26 日发售 ■NBGI ■动作	◆本周 34122 套 ◆累计 119330 套
↑ 2	马里奥与路易 RPG3 マリオ&ルイージRPG3!!!	■2009 年 2 月 11 日发售 ■Nintendo ■角色扮演	◆本周 32731 套 ◆累计 497299 套

3 家庭棒球场 DS 2009 NDS

NEW

プロ野球 ファミスタDS 2009

■NBGI■2009年4月2日发售■体育■4800日元



配合新赛季推出的本作主要收录了2009年新的选手资料，并追加了600名真实姓名的选手10个原创俱乐部。在进行常规的比赛之外，挑收集要素充实的"梦幻锦标赛模式"可以获得独的点数来交换各种换装道具，便于玩家打造个十足的比赛团队。

本周：27 301 套　累计：27 301 套

名次	游戏	发售日/厂商/类型	销量
↑ 4	怪物猎人 携带版 2nd G 廉价版 モンスターハンターポータブル 2nd G (PSP the Best)	■2008 年 10 月 30 日发售 ■Capcom ■动作	◆本周 23812 套 ◆累计 3855978 套

5 实况力量棒球 2009 PS2

上周 6 位

实况パワフルプロ野球2009

■Konami■2009年3月19日发售■体育■4800日元



游戏中忠实还原了日本几个著名职业棒球俱乐部新赛季的比赛服，对于热衷于此类游戏的玩家来说感觉相当亲切。而比赛模式方面主要分为"成为世界第一"和"成为知名俱乐部"两大目标，甚至与PSP版的系列最新作联动还能继承选手和加油歌等玩家自定义的内容。

本周：16 362 套　累计：93 397 套

名次	游戏	发售日/厂商/类型	销量
↑ 6	无双大蛇 Z 无双 OROCHI Z	■2009 年 3 月 12 日发售 ■Koei ■动作	◆本周 15346 套 ◆累计 184613 套
↓ 7	魔界战记 2 携带版 魔界战记ディスガイア2 PORTABLE	■2009 年 3 月 26 日发售 ■日本一 ■策略角色扮演	◆本周 15305 套 ◆累计 53939 套
↓ 8	超级机器人大战 K スーパーロボット大战K	■2009 年 3 月 20 日发售 ■NBGI ■策略角色扮演	◆本周 12755 套 ◆累计 162252 套

9 胜利赛马 世界 PS3

NEW

ウイニングポストワールド

■Koei■2009年4月2日发售■模拟经营■6800日元



游戏别出心裁地引入了"马主"、"驯马师"、"骑手"三个完全不同的视点，让玩家在对实际赛马的每个环节都有非常深刻了解的同时，也能从最基础的知识累积丰富的经验，为完成特殊的比赛条件做好充分准备，以便获得更多的收集要素来丰富游戏的实际内容。

本周：12 694 套　累计：12 694 套

名次	游戏	发售日/厂商/类型	销量
↑ 10	Wii Fit Wii フィット	■2007 年 12 月 1 日发售 ■Nintendo ■体育	◆本周 11843 套 ◆累计 3331962 套

本周虽然销量第一的作品和上周相同，不过随着日本棒球新赛季的开始，配合发售的"棒球游戏"显然成为了新作中的领军者，尤其是排名较高的《家庭棒球场DS 2009》有可能会延续NDS前作的实际销量成绩，从最初的平淡无奇成为销量黑马，为棒球系列游戏创造出新的成绩。另一方面，《胜利赛马 世界》PS3版能够获得本周的成绩实属难得，当然这也与PS3玩家在游戏类型选择上的多样化不无关系。

数字风云榜

以恶搞出奇制胜的最“凶”战记


▲同名动画共计12话，并于2006年相继推出过6套DVD供喜爱系列作品的玩家收藏。

“《魔界战记》系列”作为日本一的招牌作品，即便是没有体验过的玩家相信也对系列“史上最凶”的宣传语记忆犹新吧，而之所以系列能够受到如此多玩家的欢迎，也并非仅仅因为“策略角色扮演游戏”在当年风靡一时，戏剧性的剧情演出方式和超出常人理解范围的战斗系统才是让系列作品长盛不衰的两大法宝。

从系列的初代开始，每个章节间的“预告短片”绝对是制作小组别出心裁的神来之笔。虽然在实际游戏的过程中剧情的交代主要还是以不同角色间的对话来完成，但这段浓缩了章节精华的爆笑预告片却和我们平常在电视上看到的“下集预告”有异曲同工之妙，要想提前领略精彩的内容，那就不要放过预告片中的任何一个细节，甚至细心的你还会在其中找到轻松攻关的小提示，在潜移默化中继续将游戏进行下去。而说到本作的战斗系统，“最凶”的概念估计不需要晴天过多的解释，光是看到游戏人物的等级、伤害数值等数以万计，甚至上亿的天文数字，相信没有一个玩家会对其代表的含义有什么其他的理解。和传统的同类型游戏相比，除了丰富的职业和技能外，能够临时改变游戏中诸多设定的“黑暗议会”让游戏的过程充满了更多变数，玩家大可以按照自己的方式来培养角色和收集物品，而也正是因为将更多的自主权交给了玩家，很多初次接触系列作品的玩家才会迷上这种“以自己为中心”的随性玩法，用口耳相传的力量使游戏的影响力进一步扩大。


▲有了同人小说自然也少不了同人漫画，由神堂あらし所创作的算是其中比较有代表性的作品。

最后还是不能免俗地和大家扯一些题外话，虽然系列作品的画面一直都是很多玩家颇有微辞的地方，不过这并不影响游戏周边产物的诞生与畅销。早在2006年官方就制作过以游戏为主题的同名动画，而根据游戏“无厘头”的情节而创作的同人小说也是很多玩家在游戏之外最喜欢的消遣方式，诙谐搞笑的风格即便是与时下流行的“轻小说”相比也毫不逊色。

魔界战记系列作品销量一览

游戏名称	发售时间	机种	累计销量(套)
魔界战记	2003.1.30	PS2	124316
魔界战记2	2006.2.23	PS2	147420
魔界战记 携带版	2006.11.30	PSP	40679
魔界战记 通信对战版	2007.11.29	PSP	96306
魔界战记3	2008.1.31	PS3	101186
魔界战记 魔界王子与红月	2008.6.28	NDS	31591

2009 HARDWARE 日本主机销量榜

※总销量统计起始日期为2009年1月1日

名次	机种	总销量	3月23日～3月29日	3月30日～4月5日
1	NDSi	853 133台	57 401台	53 680台
2	PSP	747 984台	54 148台	48 118台
3	Wii	405 263台	17 276台	15 525台
4	PS3	368 472台	22 825台	20 362台
5	NDSL	217 170台	8 408台	8 729台
6	X360	162 331台	4 849台	7 812台
7	PS2	81 401台	5 246台	5 394台

如果你对排行榜有新的建议，欢迎使用Email提交：question@ucg.com.cn

美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2009 年 3 月 22 日～2009 年 3 月 28 日

排名	游戏	厂商/发售日	类型/上周排位	本周	累计	机种
1	口袋妖怪 白金 Pokemon Platinum	Nintendo 2009 年 3 月 22 日发售	角色扮演 上周排位：–	854274 套	854274 套	NDS
2	Wii Fit Wii Fit	Nintendo 2008 年 5 月 21 日发售	体育 上周排位：2	136118 套	7283556 套	Wii
3	生化危机 5 Resident Evil 5	Capcom 2009 年 3 月 13 日发售	动作 上周排位：1	115138 套	796574 套	X360
4	马里奥赛车 Wii Mario Kart Wii	Nintendo 2008 年 4 月 27 日发售	竞速 上周排位：4	79797 套	6498295 套	Wii
5	生化危机 5 Resident Evil 5	Capcom 2009 年 3 月 13 日发售	动作 上周排位：3	69735 套	492649 套	PS3
6	横行霸道 唐人街战争 Grand Theft Auto:Chinatown Wars	Take–2 2009 年 3 月 17 日发售	动作 上周排位：5	57780 套	155516 套	NDS
7	WWE 摔角传奇 WWE Legends of WrestleMania	THQ 2009 年 3 月 24 日发售	格斗 上周排位：–	52557 套	52557 套	X360



8 刺客联盟 命运武器 X360

Wanted: Weapons of Fate

Warner Bros. 2009 年 3 月 24 日发售 动作射击 上周排位：–

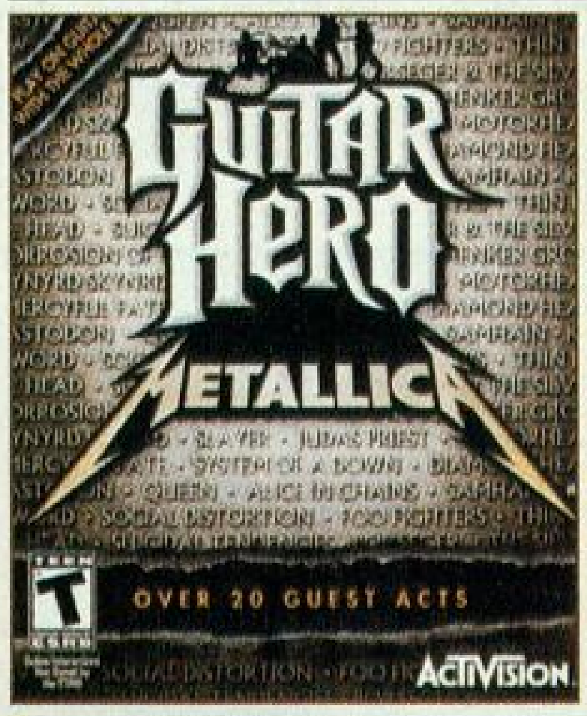
以一款电影改编游戏的角度来说，游戏素质只能算是马马虎虎，虽然可以“转弯的弹道”在消灭敌人时非常巧妙与刺激，特意加入的慢镜头演出也颇有电影的味道，但主线流程过短和敌人单一的行动方式却使游戏的挑战性相当有限，玩的时间一长就会比较枯燥。

本周：47 260 套 累计：47 260 套

排名	游戏	厂商/发售日	类型/上周排位	本周	累计	机种
9	光环战争 Halo Wars	Microsoft 2009 年 3 月 3 日发售	即时战略 上周排位：6	39980 套	656865 套	X360
10	使命召唤 战火世界 Call of Duty: World at War	Activision 2008 年 11 月 11 日发售	主视角射击 上周排位：–	39854 套	3688986 套	X360

2009 年 3 月 29 日～2009 年 4 月 4 日

排名	游戏	厂商/发售日	类型/上周排位	本周	累计	机种
1	口袋妖怪 白金 Pokemon Platinum	Nintendo 2009 年 3 月 22 日发售	角色扮演 上周排位：1	320109 套	1174383 套	NDS
2	Wii Fit Wii Fit	Nintendo 2008 年 5 月 21 日发售	体育 上周排位：2	176856 套	7460412 套	Wii



3 吉他英雄 金属制品 X360

Guitar Hero: Metallica

Activision 2009 年 3 月 29 日发售 音乐 上周排位：–

游戏惟一的亮点就是加入了“Metallica”乐队的许多经典歌曲，并针对鼓演奏方式增加了全新的难度，对于追求挑战的死忠玩家还是很有吸引力。下载内容过少是众多玩家抱怨本作的主要原因，有限的内容不但使游戏的性价比大打折扣，也很难让人感受到厂商的诚意。

本周：144 515 套 累计：144 515 套

排名	游戏	厂商/发售日	类型/上周排位	本周	累计	机种
4	吉他英雄 金属制品 Guitar Hero: Metallica	Activision 2009 年 3 月 29 日发售	音乐 上周排位：–	139565 套	139565 套	Wii
5	马里奥赛车 Wii Mario Kart Wii	Nintendo 2008 年 4 月 27 日发售	竞速 上周排位：4	76532 套	6574827 套	Wii
6	生化危机 5 Resident Evil 5	Capcom 2009 年 3 月 13 日发售	动作 上周排位：3	75777 套	872351 套	X360
7	吉他英雄 金属制品 Guitar Hero: Metallica	Activision 2009 年 3 月 29 日发售	音乐 上周排位：–	74034 套	74034 套	PS3
8	生化危机 5 Resident Evil 5	Capcom 2009 年 3 月 13 日发售	动作 上周排位：5	48693 套	541342 套	PS3
9	横行霸道 唐人街战争 Grand Theft Auto:Chinatown Wars	Take–2 2009 年 3 月 17 日发售	动作 上周排位：6	48659 套	204175 套	NDS
10	吉他英雄 世界巡演 Guitar Hero: World Tour	Activision 2008 年 10 月 26 日发售	音乐 上周排位：–	45690 套	2098228 套	Wii

用火箭炮狙击目标的闪电



■闪电一行人乘坐的列车遭到了圣府军从空中发动的攻击。在强敌当前的危机局面下，闪电拿出了重型武器火箭炮，在乱军之中以冷静沉稳的姿态瞄准敌人的重要目标发射，给予了敌人有效的打击。而因为她原本是军人的设定，所以看起来使用这些武器相当熟练。

最终幻想 X III	Square Enix	角色扮演
多机种	ファイナルファンタジーX III	日版
	2009年 / 1人	售价未定
	对应周边未定	对应玩家年龄：未定

FINAL FANTASY XIII

ファイナルファンタジーXIII

文 白夜（levelup.cn）
美编 NINA

除去剧情外，战斗系统目前应该是玩家最关心的项目了，在杂志之前对《最终幻想 X III》的报道中曾经介绍过部分关于战斗系统的信息，但当时由于官方采取的“犹抱琵琶半遮面”的态度，所以在很多方面都留下了疑问。随着体验版的到来，吝啬的SE方面也终于再次公布了关于游戏战斗系统方面详细的消息，而官方也表示，目前公布的部分玩家会在体验版中全部接触到，不过这些只是战斗的基础部分，更精彩的内容玩家只有等到正式版发售才可以见到了。



召唤怪物帮助战斗的圣府军队

市民与圣府军的战斗愈演愈烈之际，圣府军队方面在士兵的看守下，释放了一些宛如散发着雷电能量一般的圆形物体，片刻之后，一些长着四条腿、骨架看起来很像是狗一般的怪物散发着蓝白色光芒从里面跳了出来。很显然，这是圣府军召唤出来对付敌人的。



▲被诺拉解救的市民纷纷拿起武器反抗圣府军。

发出金属般暗沉光辉的贝希摩斯对市民发起了攻击

圣府军的秘密武器？贝希摩斯登场！

在系列多部作品中皆给玩家留下深刻印象的巨型牛形怪物贝希摩斯（ベヒーモス），在本作中也作为圣府军所召唤出来的秘密武器登场。

与机械融合的身体



圣府军所召唤出的怪物，似乎都经过改造一般，有着与金属互相融合的身体。



▶持枪攻击的市民们发射出的子弹被贝希摩斯轻轻一挥手臂就反弹了回去。它的外观看起来像是一个巨大的机器人。

在危险中的邂逅拉开漫长战斗的序幕

主要角色配音演员公布！ 《最终幻想 X III》的主要角色配音演员阵容终于公布了！闪电——坂本真绫；斯诺——小野大辅；香草——福井裕佳梨；塞兹——江原正士。其中负责担任主角闪电配音的坂本真绫曾经在《最终幻想 VII》中为艾莉丝配音，给玩家留下了深刻的印象。

揭露体验版战斗系统全貌！

体验版的战斗系统终于展露全貌，之前报道中留下的疑问也将得以解决，接下来将全面为您解说本作的战斗系统！

令人目不暇接的高速战斗



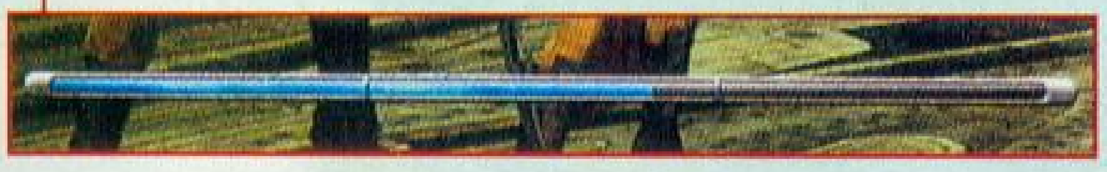
标志性的“《FF》系列”战斗

虽然画面和具体系统都得到了很大程度上的进化，但依旧存在各种标志性的东西，比如之前采访中桥本真司所说，蓝色背景的信息框和白色的文字。这些东西的存在导致本作一看便知——这就是《FF》！



“时间计量槽”和“指令消耗值”是掌握战斗的关键所在

❶ 以“时间计量槽”为核心的战斗



本作的战斗采用了系列传统也是标志性的 ATB（即时战斗）系统。基本形式是，随着时间的经过，时间计量槽（タイムゲージ）也会逐渐积累，而一旦积累到最大值玩家即可以实行指令。系列从《FF Ⅳ》开始直到《FF Ⅸ》为止都是采取的这种 ATB 战斗系统，前作《FF Ⅻ》也不例外。

不过既然说是“进化的 ATB 战斗”，《FF XⅢ》必然和之前作品有着决定性的差异。大家可以注意到，本作的时间计量槽是分几个区域的，所以玩家只要在时间计量槽积累到必要值时即可以开始行动，而不必要等到它积累到最大值。不过，如果等待时间计量槽积累到最大值，那么玩家便可以一口气存储多个指令并一口气执行。此时，角色会根据玩家所选指令顺序释放出威力巨大的连续攻击。由于每个指令的“消耗值”不同，又关系到连击系统，所以寻找效果最佳的招式搭配也是本作的乐趣之一。

❷ 指令的消耗值





在本作中，每种指令都被设定了一个消耗值（コスト）。当某个指令实行时，就会在时间计量槽上扣掉该指令的消耗值。比如上方的画面内，时间计量槽分为三个区域，相当于上限是消耗值 3。当它积累到上限值时，消耗值为 1 的指令便可以连续执行 3 项，但如果要执行消耗值为 3 的指令，那时间计量槽就会一口气消耗殆尽。

越是威力大的招式，消耗值也就越高，所以就要求玩家在战斗中根据战况不同，巧妙地利用不同消耗值的指令和时间计量槽配合。此外，虽然在体验版中并没有涉及到角色的成长系统，但官方已经透露时间计量槽具有成长的可能，相应的在正式版中必然也有消耗值超过 3 的超强力招式。

❸ 全体角色的时间计量槽



可以看到在战斗画面的右下角有我方全体参与战斗人员的 HP 以及时间计量槽。因为玩家只能操作一人进行战斗，其余同伴会根据玩家的行动由 AI 自动下达指令，所以玩家在行动时自然也要考虑到同伴的行动。由于有连击系统的存在，所以玩家在行动前也要确认同伴的时间计量槽积累情况，以求和同伴一起对敌人造成确实大量的伤害。



旗子标志的意义

旗子标志是显示目前玩家所操作的角色，而除此之外的其余角色会自动采取行动。



标志遇敌方式

《最终幻想 X Ⅲ》采用了可以在画面上通过眼睛看到敌人的“标志遇敌方式（シンボルエンカウント）”。一旦在地图上移动时与敌人接触，就会切换至战斗部分。如果能仔细确认敌人的行动，玩家也可以避开敌人回避战斗。如此的设定就要求玩家在考虑到队伍自身状况以及消耗度的同时，适当地做出主动接触敌人战斗或回避战斗的决定。

小地图醒目！



可以看到，画面的右上显示有当前区域的小地图。玩家可以在上面确认当前的地形、敌我位置等信息。

以时间为胜负关键的即时战斗系统！

©SQUARE ENIX CO.,LTD.All Rights Reserved.
CHARACTER DESIGN:TETSUYA NOMURA

战斗结算画面中的神秘数值究竟代表什么？

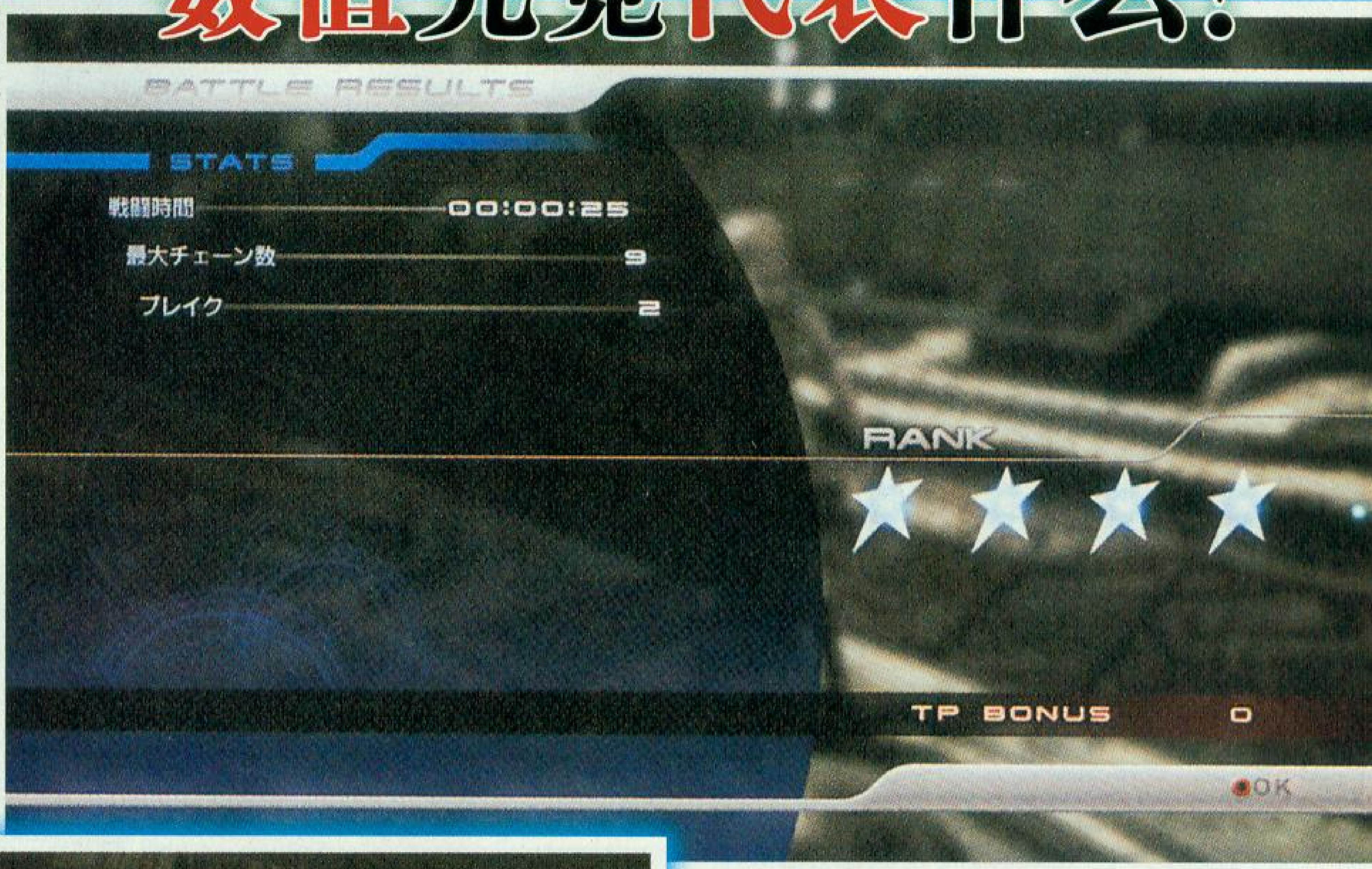
战斗结算

在《FF Ⅹ Ⅲ》中，每一场战斗结束后都会做一次战斗结算，系统会根据玩家在战斗中的表现给予玩家一个评价。评价会以星星的数量来呈现，最高为 5 星。评价的标准有——战斗时间、最大连锁（チェーン）次数以及造成敌人崩溃（ブレイク）的次数。而从战斗结算画面看，还存在一项“TP BONUS”，理论上应该是在战斗结算时获得的总评价越高，就能获得更多的 TP。此外，战斗结算中并没有看到经验值的等情报，估计会有单独的显示画面。

TP 是什么？



在体验版中，无论玩家战斗评价如何，TP BONUS 都会为 0，这是因为体验版中官方并未开启这个要素。而据媒体对制作团队之前进行的采访我们可知，TP 在正式版中是和召唤魔法有着一定联系的。





爆炸头男子塞兹的战斗方式是……

上次公布了在游戏中将与主人公闪电一同并肩作战的拥有令人印象深刻爆炸头的黑人男子塞兹，虽然他和闪电相比很不显眼，但却会在战斗中用双枪对闪电予以强力的支援，而他视如己出般疼爱的小陆行鸟，也有可能在战斗中发挥意想不到的作用哦！

④ 魔法也采取消耗值制？



众所周知，在以往的“《FF》系列”作品中，释放魔法会消耗 MP，这个设定已经沿用了很多年了。不过在《FF Ⅹ Ⅲ》的战斗画面中我们似乎没有看到 MP 的显示。而从战斗时的指令选单中，我们看到魔法也有相应的消耗值存在，比如攻击对象为单体的初级火焰魔法（ファイア）消耗值为 1、攻击对象为一定范围内的敌人的高级火焰魔法（ファイガ）的消耗值则为 3。由此可见，在设定上威力越大的魔法，其必要的消耗值越高，因而这些高级魔法也无法连续释放。所以，玩家一定要结合时间计量表、敌人数量及强度等仔细考虑使用初级魔法和高级魔法的时机。



一下耗费消耗值 3 的高级火焰魔法，将敌人全部燃烧殆尽吧！

新闻资讯 前线狙击

FINAL FANTASY X III

在之前报道中官方并没有透露的位于战斗画面右上方的计量槽详情终于浮出水面！“连锁”与“崩溃”的设定将会令充满速度感的战斗进一步加速！



力求用连续攻击击倒敌人！

❶ 连锁以及崩溃是要掌握的基本要素。



连续对敌人进行攻击的话画面右上角的连锁数就会增加，同时对敌人所造成的伤害也会伴随着此数值的增加而逐渐加大。此外，当达成连锁攻击时，右上方的计量槽也会跟着积攒，当计量槽达到一定量后，敌人就会开始闪烁红光，此时如果可以顺利继续维持住连锁状态，令计量槽累积到最大值的话，敌人就会伴随华丽的特效陷入“崩溃”状态，此时就可以对其造成更大程度的伤害。不过敌人一旦到达崩溃状态后，右上的计量槽就会开始进入慢慢减少的状态，当计量槽耗尽时敌人的崩溃状态也就随之解除了。不过，计量槽下方的“BONUS”所代表的意思目前仍不清楚，而据笔者观察，BONUS 的百分比会随着敌人受到的攻击而增长，同时根据百分比的不同，我方的攻击对敌人造成的伤害也会不同程度地增加，并且在连锁计量槽减到 0 之前是保持的。但是目前并不能因此就确定 BONUS 是用来显示攻击力上升程度的，因为随着 BONUS 的增长，连锁计量槽也在增长，而在游戏早期放出的画面中，在 BONUS 这个位置出现的字样是“加速（OVERCLOCK）”，所以 BONUS 也许与连锁计量槽上升速度也有着联系。

❷ 由“挑击”作为初始的连续攻击



面对陷入崩溃的敌人，可以用“挑击（うちあげ）”将其从下至上击打至半空中，此种状态下敌人会受到更大程度的伤害，所以如果以“挑击”为初始配合其他攻击一起使用的话，则可以获得更大伤害的回报。不过需要注意的是，也存在一部分“挑击”无法奏效的敌人，比如一些体型非常庞大的敌人。

如果是巨大的敌人的话……



体验版中将存在与重骑摩那斯宾的战斗，虽然此敌人的体型之大看起来“挑击”并不会奏效，但如果强硬执行“挑击”的话又会发生什么呢？





体验版的战斗尽收于此，正式版将更加精彩

本次所介绍的战斗系统是 2009 年 4 月 16 日随蓝光电影《最终幻想Ⅶ 再临之子 完全版》附赠的《最终幻想 X Ⅲ》体验版中的内容，诸如 ATB、连锁以及崩溃的要素，玩家在体验版中皆可体验到，但实际上官方表示正式版中将会有远远超过这些的可玩要素！

战略主轴“连锁”与“崩溃”的秘密！

从地面开始的“挑击”为起点，随即在空中爆发的华丽连续攻击！





自由搭配招式进行连续攻击

由“挑击”开始的连续攻击，不仅仅只是着眼于提升对敌人的损伤程度而已，同时也是为了让战斗看起来既华丽又充满爽快感。画面中依照“挑击”、“攻击”、“攻击”的顺序实行指令，不过从第二击开始，闪电自身也会伴随着第一击的“挑击”纵身跃起，之后玩家就可以见到她在空中释放的华丽连续斩击。当然，玩家也可以自己搭配自己喜欢的攻击方式，比如在其中加入魔法或特殊招式（わざ）等。这真是个让人想采取各种组合去尝试看看的设定。



多级菜单

在体验版中，在指令菜单中有显示“战斗”等相关指令的画面，有“招式（わざ）”、“黑魔法”、“白魔法”等指令。由此可见，《FF X III》在战斗中的指令采用了“多级菜单”，如此一来应该也从另一个侧面反映出本作的魔法和技能数量应该是非常非常多的，而且也许还有根据装备武器不同而导致指令不同的情况存在。这样设置的好处还在于可以通过这些指令快速在所有指令中找到需要找到的招式，体验版因为技能加魔法总共只有7个招式，而玩家可操作的闪电和斯诺只有5个，所以并没有体现出这点的便利。但当招式多起来时，比如在众多的指令中想找到火魔法，在最上级菜单中找到“黑魔法”则会相对更直接快捷。

附：体验版全部可使用技能及魔法

攻击（たたかう）	【消耗值：1】	可使用角色：全部
挑击（うちあげ）	【消耗值：1】	可使用角色：全部
初级火魔法（ファイア）	【消耗值：1】	可使用角色：闪电
高级火魔法（ワァイガ）	【消耗值：3】	可使用角色：闪电
初级冰魔法（ブリザド）	【消耗值：1】	可使用角色：斯诺
高级冰魔法（ブリザガ）	【消耗值：3】	可使用角色：斯诺
初级回复魔法（ケアル）	【消耗值：1】	可使用角色：全部

在体验版中戏份颇重的民间反圣府组织诺拉将会以怎样的方式战斗呢？接下来就将以斯诺为中心，介绍几人的主要战斗特点。

诺拉成员的战斗方式



威力巨大的格斗攻击＋冰冻魔法

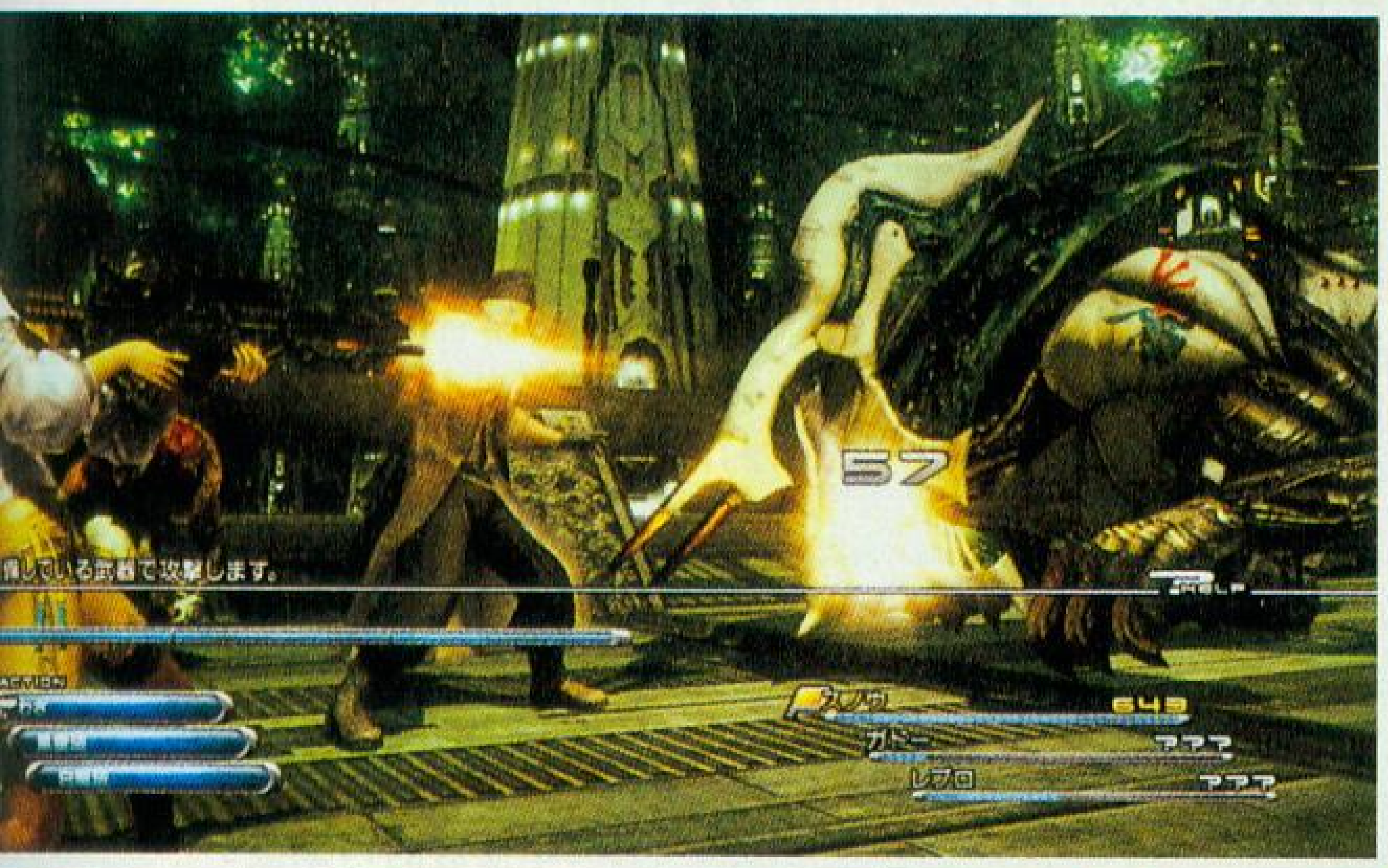
作为游戏主要角色之一的诺拉首领斯诺的战斗风格是以坚硬无比的拳头为武器的近身格斗类型。与敏捷型的闪电相比，斯诺则是更加注重攻击力的“威力派”，在体验版中他的物理攻击伤害明显要比闪电高很多。

此外，看起来非常热血的斯诺擅长的却是冰冻系的魔法，在体验版中他可以使用对敌单体的初级冰魔法和大范围攻击的高级冰魔法。



拳套醒目

在画面中我们可以看到，斯诺攻击敌人的铁拳上戴着黑色的拳套，也许从此就可以推测出正式版中斯诺使用的也许就是拳套系的武器。





蕾布萝 精准无比的狙击

在诺拉中可以说是“万绿丛中一点红”的蕾布萝，在战斗中的武器是一把大型的狙击枪，虽然无法连续射击，但可以保证确实命中和单发攻击的大威力，所以蕾布萝实际上是从远距离对斯诺进行攻击支援的角色。除此之外，她在战斗中还会扮演起负责队伍回复的重要角色。



诺拉的其他成员

之前的报道中我们曾经提到，诺拉的成员一共有5个，而目前已经公开的有4个，除了以上三位之外，从体验版中我们得知，原来擅长机械修理的玛基并不会参加战斗。

嘉多 一鼓作气的连续攻击

担当着诺拉副队长位置的嘉多可以说有着比斯诺更热血的性格。身材魁梧的他却喜欢用冲锋枪这种小型枪械做武器，虽然单发攻击力比蕾布萝的狙击枪小不少，但是优势在于一口气可以连续做出数次攻击。如果可以配合他的攻击，那么高连锁和快速致敌人崩溃应该是比较容易的事情。

下期将收录《最终幻想XIII》体验版完整影像以及更多丰富内容，敬请期待！

文 炎骑士
美编 心の永恒

SDガンダム GGENERATION WARS G WARS

ジ－ジェネレ－ションウォ－ズ

战斗·以G的名义再次展开！



SD高达G世纪 战争	NBGI	策略
多机种	SD GUNDAM G GENERATION WARS	日版
	预定2009年夏 1人	售价未定
	对应机种为PS2及Wii	推荐玩家年龄：全年龄

也许一些老玩家还沉浸在《战魂》所带来的无尽感动之中。的确，诞生于2007年的这一作不仅彻底回归了《G世纪F》所代表的传统风格，而且还在系统方面进行了有史以来最大幅度的改良。时隔两年，新的《G世纪》作品再度出现，而它所对应的平台除了宝刀未老的PS2之外，还有目前极具人气的Wii。由于《战魂》的综合素质已经达到了PS2游戏中的较高水平，那么人们自然会对新作的表现抱以更大的期待。究竟这款新游戏能否从各个方面超越《战魂》，相信在看了以下的报道之后，你就会心中有数。



▲《机动武斗传 G高达》在系列之中拥有无可替代的重要位置，虽然原作的故事内容显得过于天马行空，但极具个性的机体设定和人物造型却深入人心。对于一些玩家来说，听不到多蒙的声音就意味着无法进入热血的状态。在这一次的游戏中，多蒙和他的伙伴们终于得以回归，他们的表现自然也让人更加期待！

玩过这个系列的老玩家应该对它的系统有所了解。相比其他游戏系列中经常出现的跳跃式系统进化方式，"《G世纪》系列"中的系统一直是以渐进式的方式逐步完善的。虽然每一次的新作都不会出现巨大的系统变化，但这样却更加有利于玩家随着游戏了解和掌握系统。

主人公选择

这一次的游戏中允许玩家在原作角色中选择一名作为主人公。从游戏画面中所给出的信息来判断，新游戏中的章节和关卡划分似乎并没有采用按照原作故事的年代来区分，而是转而采用了类似《基连的野望》的阵营区分方式。





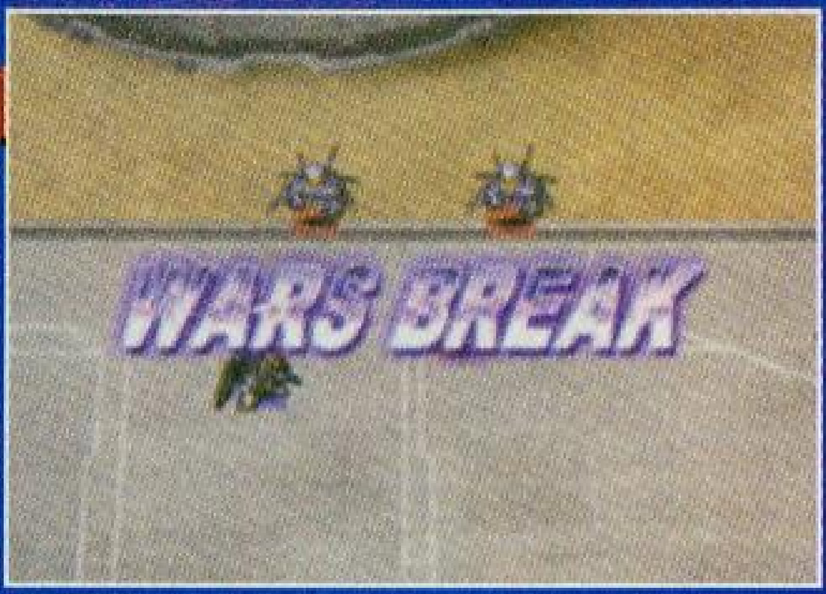


收录作品一览	
机动战士高达	1979～1980年播放的TV动画
机动战士Z高达	1985～1986年播放的TV动画
机动战士ZZ高达	1986～1987年播放的TV动画
机动战士高达0080 口袋里的战争	1989年发售的OVA动画
机动战士高达0083 星尘的记忆	1991～1992年发售的OVA动画
机动战士高达 第08MS小队	1996～1999年发售的OVA动画
机动战士高达 逆袭的夏亚	1988年公映的剧场版动画
机动战士高达F91	1991年公映的剧场版动画
机动战士V高达	1993～1994年播放的TV动画
机动武斗传G高达	1994～1995年播放的TV动画
新机动战记高达W	1995～1996年播放的TV动画
新机动战记高达W 无尽的华尔兹	1997年发售的OVA动画
机动新世纪高达X	1996～1997年播放的TV动画
倒A高达	1999～2000年播放的TV动画
机动战士高达SEED	2002～2003年播放的TV动画
机动战士高达SEED DESTINY	2004～2005年播放的TV动画
机动战士高达SEEDC.E.73—观星者—	2006年发售的OVA动画
机动战士高达00	2007～2009年播放的TV动画
高达前哨战	塑料模型及小说
机动战士高达 MS IGLOO 一年战争秘录	2004年BANDAI博物馆播放的CG动画
机动战士高达 MS IGLOO—默示录0079—	2006年发售的OVA动画
ADVANCE OF Z～集结在提坦斯的旗帜下～	塑料模型、小说及漫画
机动战士十字先锋	1994年～1997年连载漫画
机动战士十字先锋 骷髅之心	2002年～2004年连载漫画
机动战士十字先锋 钢铁的七人	2006年～2007年连载漫画
机动战士高达 闪光的哈萨维	1989年～1990年发行的小说
MSV	官方衍生设定资料、塑料模型开发企划
机动战士高达F90	1990年发行的漫画及《高达F91》的MSV
机动战士高达 影子方程式F91	1992～1993年连载的小说、漫画及《高达F91》的MSV
机动战士高达外传	1996～1997年发售的3部原创游戏作品
"《SD高达G世纪》系列"游戏原创作品	

©创通・サンライズ・毎日放送

全新的WARS BREAK系统

这个新的系统可以说是目前所知的、游戏中最引人注目的系统。从目前所掌握的信息来看，这个系统的发动前提是要求玩家在游戏中满足一定的条件，一旦该系统发动，那么游戏中的角色和机体就会根据其在原作中的表现那样爆发出极为强大的战斗力。显然，熟练掌握和运用这个系统可以让处于劣势中的己方部队迅速扭转战局。



开发与交换

开发与改造是系列一直以来的经典系统，不过在这一次的新游戏中，除了原有的开发与改造之外，似乎还允许玩家将已经获得的机体与该系列中的同等级其他机体进行交换。至于交换所须要的条件，目前并不十分清楚。不过我们相信，通过这个系统，一些以往作品中很难开发和合成的机体也可以轻易获得。



▲不难看出，新作中的开发和改造系统依然延续自《战魂》。而新加入的交换系统则应该是在开发与改造系统的基础上演变而来的。



参战作品之1

《机动战士高达00》参战决定！




◀忠实于原著的机体设定以及全新制作的战斗动画足以将大批原作的支持者吸引并加入到这款游戏的玩家队伍中来。







▲以《00》为代表的新一代高达无疑将在性能与外形上对老一代高达发起挑战和冲击，相信这也是本作的一大看点。

G世纪历史

SD高达G世纪

机种 PS 发售日 1998年8月6日



汇集原作中的160名经典角色和超过470部以上的各类机体以及忠实原作的40种徽章，这就是划时代的《SD高达G世纪》。将系列各部作品融入到同一款游戏中，并且以策略战棋作为游戏方式，这对于热衷于高达的玩家来说绝对有巨大的杀伤力。游戏可谓紧随潮流，将当时正处于发售之中的OVA动画《机动战士高达　第08MS小队》也收入其中，因而获得了极高的人气。

SD高达G世纪ZERO

机种 PS 发售日 1999年8月3日



《ZERO》发售时号称收录了当时的全部高达作品，除了大家所熟知的动画作品之外，相关的小说、官方设定等都被囊括其中。特别值得注意的是，被后续作品所一直沿用的机师气力变化、小队编成以及经典的机体设计开发系统都是在本作中首次出现的。本作在系列之中的历史地位可见一斑。

SD高达G世纪F

机种 PS 发售日 2000年8月3日



本作可以被视作是前作的进一步强化版，游戏中不仅收录了当时正在播放的《倒A高达》，还加入了根据该动画设定而独创的“黑历史”系统。在这个系统中，玩家可以将获得的密码输入其中，然后就省去开发过程而直接进行机体的生产登录。游戏的剧情模式允许玩家随意选择故事章节，较高的自由度受到了广泛的好评。继承自前作的系统也得以进一步改良。

SD高达G世纪F.I.F.

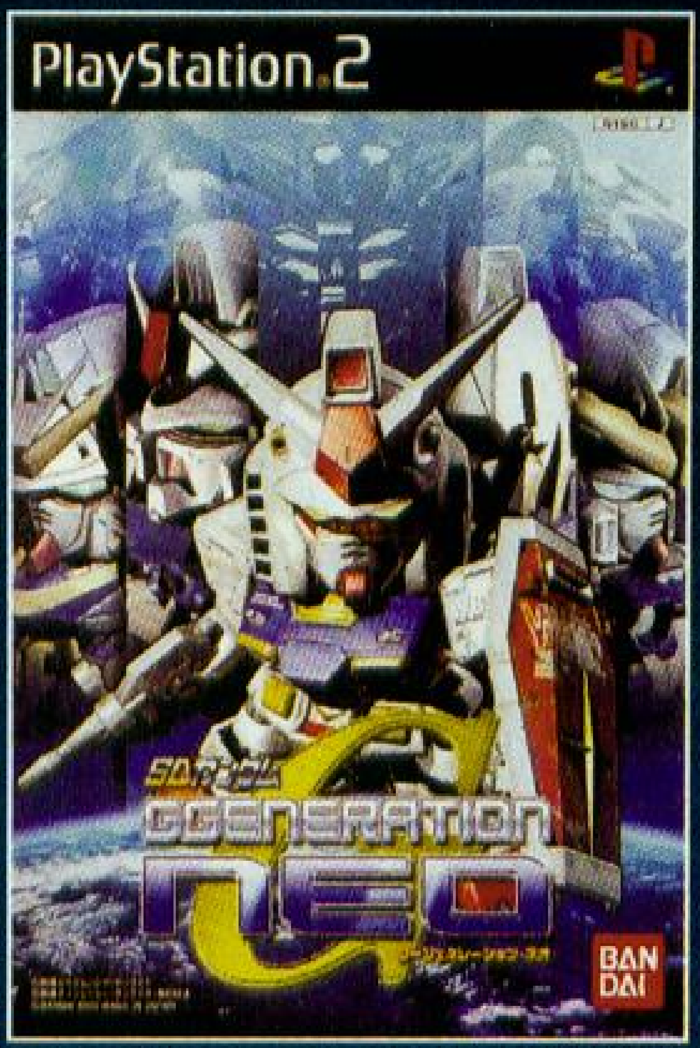
机种 PS 发售日 2001年5月2日

本作是《G世纪F》的资料篇，游戏的系统与前作基本没有大的变化，只是在游戏内容上进行了补充。游戏的特色之处在于全新制作的关卡，并且允许玩家在作战前自行编辑部队。游戏的整体难度相对较高，但对应前作的存档记录。当输入前作的存档资料后，玩家就可以将已有的强力部队直接投入到本作的游戏中。



SD高达G世纪NEO

机种 PS2 发售日 2002年11月28日



登陆新主机后的本作无愧于"NEO"的称号，游戏的画面表现力达到了前所未有的高度。并且，游戏中的战斗画面和机体建模也顺应潮流以3D形式来表现。与系列前作不同的是，本作不再标榜对系列作品的全收录，而是注重战斗的爽快程度。新作中的关卡设计借鉴了《机战》，登场的角色也是大杂烩的方式。当时正在热播之中的《高达SEED》的两台主角机被收入游戏之中作为隐藏机体。遗憾的是，系列以往作品中的"击破敌机必定再动"系统被取消了。

SD高达G世纪ADVANCE

机种 GBA 发售日 2003年11月27日

这款针对GBA开发的系列游戏可以看成是BANDAI的一款试验性作品。尽管游戏的系统因机能的限制而无法达到家用机版本的高度，但其中也不乏可圈可点之处。独特的小队拆分组合系统可谓本作的一大亮点。游戏中的战斗画面也采用了3D的表现手法。



SD高达G世纪SEED

机种 PS2 发售日 2004年2月19日

从游戏名字的后缀就可以看出本作的卖点。游戏的系统直接沿用自《NEO》。令人欣慰的是，游戏中再度回归了"击破敌机后再动"的设定。游戏的流程采取两线平行的方式，一条路线以《高达SEED》剧情为蓝本制作，另一条路线则同前作类似，将系列作品中的名场面进行重新演绎。玩家可以在两条路线中任意选择关卡来游戏。并且，在其中一条路线中培养的机体和角色还可以在另外一条路线中使用。







▲新作中的机体与老一辈机动战士之间究竟哪一方更强呢？看来只有等到游戏发售以后才能揭晓答案。



◀以太阳炉作为动力的《00》系高达机体在游戏中会具有EN无限的特性吗？

参战作品之2

《观星者》参战决定!



《观星者》虽然不是第一次在系列之中路面，但作为主流家用主机上的系列作品，这部OVA动画却是第一次登场。

参战作品之3

《高达SEED DESTINY》参战决定!



◀命运高达的"掌心雷"能否对过神高达的黄金手指吗？



▲强袭自由高达的“孔雀开屏”式必杀得以亮相，不过这一次由于加入了龙骑系统，不晓得是否在实力上全面赶超阿姆罗的Hi－ν高达。看来，新游戏中的梦幻对决将更加有看头！



▼原作动画虽然已经播出多年，但却始终没能正式加入到系列新作之中，这不能不说是一个遗憾。不过在这一次的游戏中，玩家多年的梦想终于成为了现实。我们又可以重温基拉・大和与飞鸟真对决的一幕了。

参战作品之4

《倒A高达》

高达之中的绝对异类





◀从遗迹中挖掘出来的“胡子高达”拥有与外表不相称的恐怖破坏力，不过这一招在以往游戏中的实用度一直不高。期待它在新的游戏中能够有更好的表现。

参战作品之5

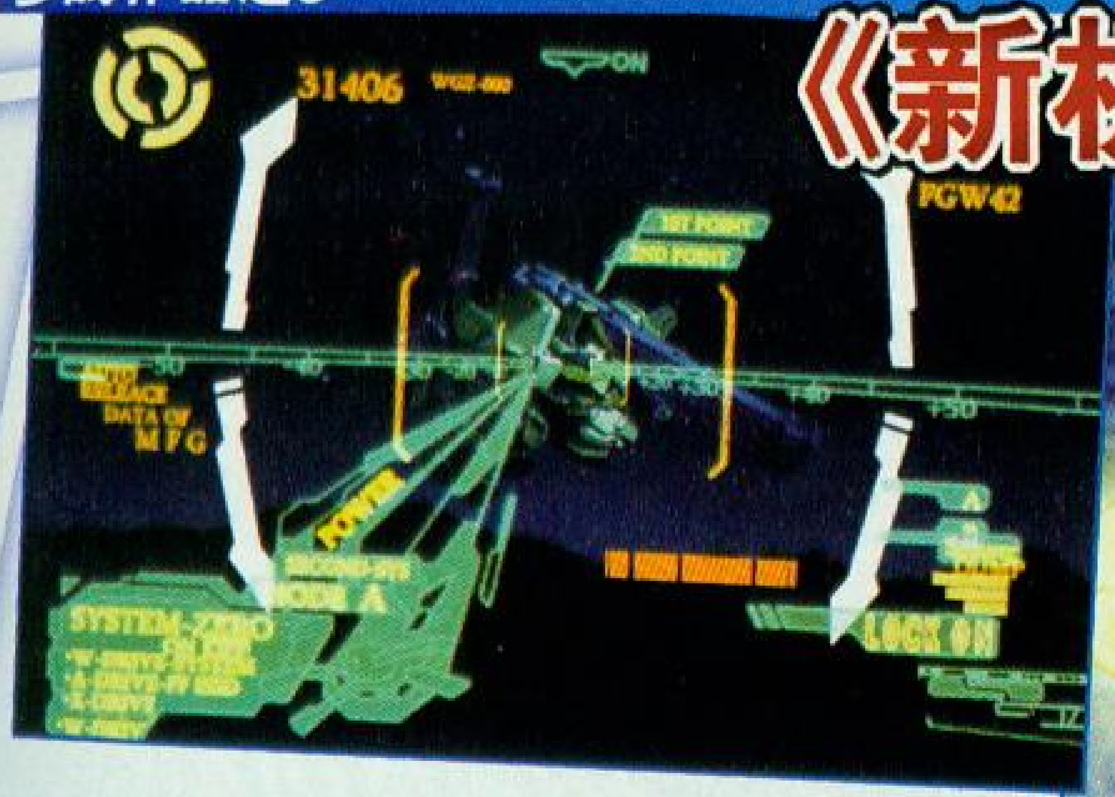
《机动新世纪 高达X》



▲当月亮出来以后，那，自然就是X高达的天下了！但愿游戏中的这一招不要耗费太多的EN。

参战作品之6

《新机动战记 高达W》





▶“目标确认，排除开始”。伴随着希罗的这一句经典台词，有着“掉毛机”之称的零式飞翼高达再一次华丽登场。以往作品中的飞翼高达一直是EN的消耗大户，希望它的这一缺点在新游戏中会有所改观。

参战作品之7

《机动武斗传 G高达》





“流派，东方不败！……”不用多说，有着超级系高达之称的《G高达》以及它的主人公多蒙・卡修终于回归。虽然远距离作战是这一系列机体的弱项，不过只要能够接近目标，那么“红心之王”的恐怖攻击将会是任何对手心头挥之不去的噩梦。

SD高达G世纪DS

机种 NDS 发售日 2005年5月26日

本作的系统脱胎自GBA上的《G世纪 ADVANCE》，并且在一定程度上活用了NDS的触摸屏。游戏中加入了当年刚刚发售的OVA动画《观星者》中的机体。游戏中的机体分解系统只能获得零件，但允许玩家对BOSS级敌人的机体进行捕获。



SD高达G世纪 携带版

机种 PSP 发售日 2006年8月3日

时隔多年，本作再度回归《G世纪F》的剧情章节模式和系统设置，玩家在游戏中可以随意选择章节进行挑战。除了普通的战舰部队编成之外，游戏中还允许玩家设置一部机体作为MASTER机进行脱离战舰的独立作战。首次加入的“得分－哈罗等级”系统与隐藏角色和机体直接挂钩，进一步刺激了玩家挑战的动力。



SD高达G世纪 交叉火力

机种 NDS 发售日 2007年8月9日

作为《G世纪DS》的强化版，这次游戏中收录了更多的系列作品，并且针对被视为系列精髓的改造系统进行了改良。玩家在对机体进行改造之前须要事先选择改造委托角色，不同的角色显然拥有能力上的差异。



SD高达G世纪 战魂

机种 PS2 发售日 2007年11月29日

作为《战争》之前的系列巅峰之作，本作的系统直接进化自《G世纪 携带版》。游戏的最大特色之处在于只收录“宇宙世纪”高达作品，并且将以往在游戏中难得一见的《闪光的哈萨维》等名作一并收入。可以说，本作是专门针对老一辈高达爱好者量身定做的核心向作品。游戏中的另一大革新之处在于对战舰的能力进行了大幅度强化，游戏中的战舰不再是作为支援和维修的辅助角色，而是一跃成为制约作战成败的关键性战斗单元。玩家甚至可以在游戏中展开忠实于原著的舰队战。



文 火云

美编 玻璃球

END OF ETERNITY™

エンド オブ エタニティ



tri-Ace×SEGA 梦幻联袂 为你呈现全新感觉RPG

永恒的尽头	SEGA	角色扮演
多机种 End of Eternity		日版
预定 2009 年冬	1人	售价未定
对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：未定

提起tri-Ace相信很多玩家总会和SE联系在一起，的确，这么多年来这个天才工作室的游戏基本都是由SE来负责宣传和发行的。也许是为了寻求突破，这款tri-Ace的新作将初次与世嘉合作开发，两个充满创意的公司一定能够碰撞出耀眼的火花。《永恒的尽头》预定在今年冬季与玩家见面，游戏中的世界观非常独特，玩家身处的是一个被钢筋铁骨包围的近未来巨大都市，玩家在游戏中将主要使用枪械来进行战斗，而且战斗方式也与普通角色扮演有很大的区别，这对于习惯了使用冷兵器作战的玩家来说，将是非常新颖的游戏体验。擅长战斗系统的tri-Ace一定不会让角色扮演爱好者们失望。

瓦休隆 [26岁] VASHYRON



目前与泽法一起生活的年轻人，职业军人出身，为了生计而加入PMF。曾经接到委托前去制服失控少年的暴力活动，并在事件现场与泽法相遇。军方介绍中称瓦休隆曾经历过大规模的战争，而且是当时其所在部队的极少数幸存者之一，但对于自己的过去瓦休隆向来闭口不提，似乎是隐藏着什么不愿示人的秘密。

抗争命运的少女与背负过去的男人们



■瓦休隆与泽法一样隐藏着秘密，曾经参加过神秘主教部队的他在战争中必定遭遇了什么阴谋，选择和泽法在一起似乎也有着什么目的。



▲身受重伤却能安然度过危机，泽法身上似乎隐藏着不为人知的秘密。





■作为研究对象被养育成人的少女，在20岁生日之前踏上了抗争自己命运的道路。

实验体20号 [19岁] SUBJECT#20

某研究所内被以“实验体20号”的身分养育成人的神秘少女，真实姓名和来历目前不详，由于某项实验的原因，她被设定为活不过出生后的第20年头。在得知了自己已经不久于人世的消息之后，她下定决心要自己把握自己剩下的短暂人生。终于，在20岁生日来临之前，她找到了机会并逃出了研究所，开始了向命运抗争的道路。



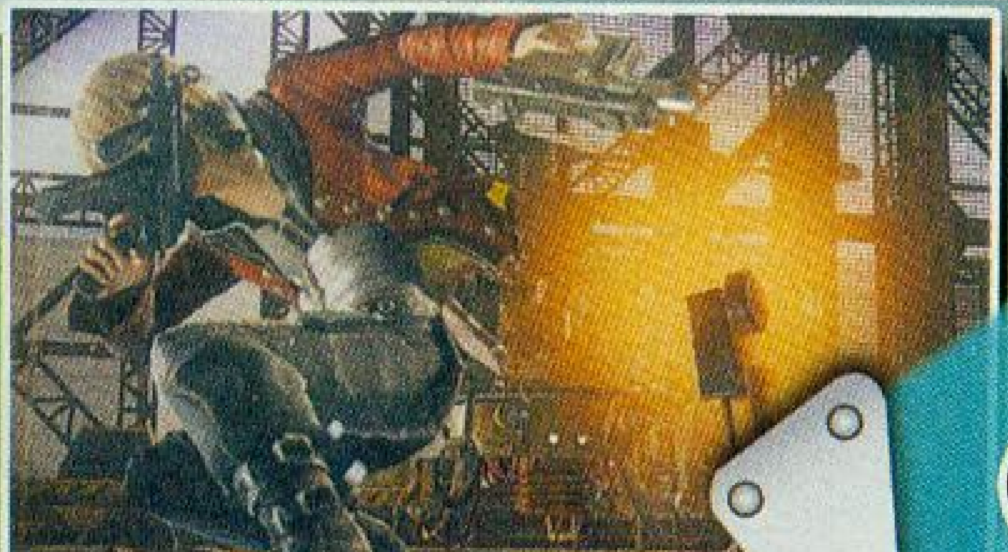


泽法 [17岁] ZEPHYR

从小在设施内被抚养长大的少年，由于多年以前的一次暴力事件，与接到委托前来参与镇压行动的瓦休隆相遇。当时，泽法曾在与瓦休隆的交战中身负致命枪伤，但最后却奇迹般地痊愈。现在，泽法与瓦休隆在“PMF”一起生活。

KEY WORD PMF

PMF是“Private Military Firms(私立军事委托公司)”的简称。雇佣了大量具备从军经验或掌握丰富战斗技巧的人员，基本上可以理解为拿人钱财替人消灾的组织。



CHARACTER

©SEGA

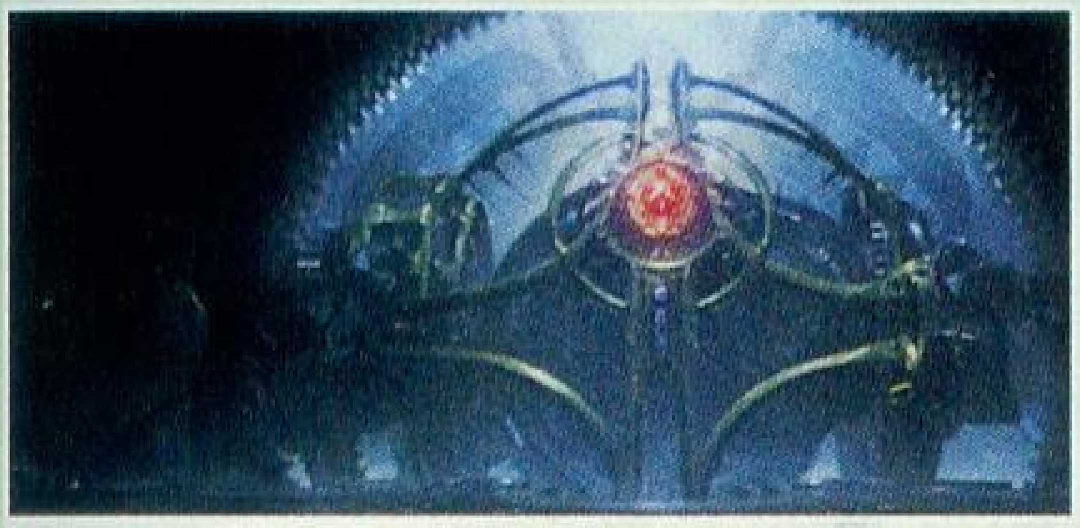
WORLD

机械构建的冰冷世界



本作的舞台是一座被称为"巴塞尔"的巨大机械都市。这个成塔状耸立在天地之间的都市分为上中下三个部分，无论中上层还是接近地表的下层从内到外全都由机械构成。这里的一切看起来都是那么冰冷无情，而本作的故事就在这个由坚固的铁骨和沉重的钢筋封闭起来的世界拉开了帷幕。

世界设定



遥远未来的地球被未知的原因导致负元素极度饱和，世界开始面临崩坏的危机。被毒气笼罩的地表开始下陷，结果歪曲的地轴夺走了时间的概念。幸存下来的人类制造了巨大的装置"巴塞尔"并将其植入星球的中心，人们居住进巴塞尔并逐渐形成了规模的居住区和城镇。从此巴塞尔成为了掌管全部生物链的根基，但是随着时间的侵蚀，巴塞尔的机能也开始逐步弱化，当人们正在淡忘过去的事实时，他们也逐渐地丧失了进化的可能性，永远地被囚禁在这个小小的世界中。

巴塞尔

未知原因导致负元素的极度饱和使星球的环境逐步恶化，面临走向灭亡的人类为了生存而将建造了巴塞尔并将它埋入星球的中心。现在，无论是这个星球还是生存在上面的人类都由巴塞尔提供能源维持生计，除了巴塞尔的内部，星球早已变成不毛之地。生存在巴塞尔内部的人类也有阶层之分，中上层为富人区，这里居住着统治阶级和宗教势力等高等人群，处在地表之上的下层为贫民区，普通百姓和下层劳动者混杂居住在一起，与地面的距离更方便他们开采地下矿脉。

巴塞尔的内部设施与生活在里面的人们



盖里加诺工作室



升降机



大圣堂

巴塞尔建造的时期，人们掌握了高度发达的机械文明，但是经过长期的封闭生活，这些科技已经逐渐被遗忘，掌握巴塞尔相关情报的人早已不知所踪。虽说如此，但是目前巴塞尔内部需要高科技建设的设施大多数还都存在，人们受此恩惠还能够在都市中生存。发电厂供给的电力用来提供路灯照明和电视放送等基本日常生活用电，人民的生活水平基本维持在比较低的水准。



埃贝尔市



机轴镇

▶我们可以从巴塞尔的内部设施中看出这个都市虽然有过辉煌，但是目前正逐渐走向落败。

KEY WORD 经典与主教

时刻都被危机感笼罩的巴塞尔人民更需要宗教和信仰的支撑，所以在巴塞尔中随时都能够看到与宗教相关的建筑与设施。被称之为"主教"的宗教指导者阶级拥有独自的装束，他们是以教皇为核心的集团，教皇死后被一名叫做罗恩的人统领。







◀这就是巴塞尔人民信仰的经典，但是看起来似乎与普通的教义大相径庭，这些更像是设计图纸的图形似乎在哪里出现过？

被划分成数个区域的街道与迷宫

本作街道以及迷宫的场景都被划分成了数个6角形的区域，玩家在这些区域移动时将以半即时的方式展开战斗。下面就为给位来带本战斗系统的相关信息，以战斗系统为本的tri-Ace一定不会让玩家失望。



街道与迷宫

巴塞尔内的各层之间除了街道之外还存在着各种各样的迷宫，玩家在迷宫和街道之间移动时与敌人的遭遇方式会有所不同。

街道



街道的移动方法更加类似于战棋游戏，玩家将可以在被划分成无数个6角形的场景中使用光标来选择目的地。在格子之间移动时将会有一定概率发生遭遇战。

迷宫



从街道进入迷宫后，视点以第三人称追展开，玩家可以在迷宫中进行探索。迷宫中的敌人为可见的，当接触或被敌人发现时机会立刻进入战斗，进入战斗的过程将会采用无缝技术，也就是说玩家可以直接在迷宫画面完成整个战斗过程。

SYSTEM

半即时系统 令战斗更加爽快

我方最多可以同时派出3名角色出战，玩家可以任意操纵队伍中的一名成员进行移动或射击等操作。当玩家控制的角色做出行动时游戏中的时间开始流失，此时敌我双方都会开始行动，当此次行动完成后，玩家可以在这段时间安排下一回合的战略。也就是说敌我双方角色的各种动作会即时进行，相互之间也会造成影响，我方人员所处的位置也将关系到特殊技能的发动。与主人公们战斗的除了机械生命体和生物兵器之外还将存在某种不为人知的敌人。



■与机械敌人交战时，使用枪的攻击效果似乎不怎么明显，由此可以推断游戏中必定还隐藏着其他的攻击方式。



▲类似魔法的属性攻击在游戏中将成为玩家对付特定敌人的有效手段。









◀▲我们可以看出虽然身处机械的世界，但是敌人的种类还是比较丰富的，除了普通的机械体之外甚至还有变异的怪物。



「传说」新作3连发



喜欢“《传说》系列”的玩家有福了，前不久NBGI一口气公布了三个机种上的三款《传说》作品，无论次世代还是掌机的玩家都能够在今年体验到《传说》新作，“《传说》系列”10周年的爆发对于任何喜爱角色扮演类游戏的玩家来说都是一件幸事，接下来就让我们揭开这三部作品的真面目吧！

文 火云 美编 木仙

第1弹 系列正统续作 拉开全新篇章

Tales of Graces

テイルズ オブ グレイセス



◀从图片中我们能够看出本作采用了新的画面处理技术，场景远处的细节也清晰可见，可以想像本作必将给我们带来前所未有的梦幻般的感动。

圣恩传说	NBGI	角色扮演
Wii	Tales of Graces	日版
	预定2009年冬 / 1人	售价未定
	对应周边未定	对应玩家年龄：未定



「离开故乡的时候就已经发过誓。我再也不愿失去任何人了……为此，我要变得更强。」

主人公 阿斯贝尔·兰特

■年龄 18岁
■身高 175cm
■体重 65kg

本作主人公的身分是温德尔王国边境兰特领地领主的长子，因为“那个事件”之后抱着“想要变得更强”的强烈愿望而在王都骑士养成学校锻炼。18岁的他就已经成长为真正的剑士。想要成为骑士的梦想支持着他在父亲死后继承了兰特领主的地位。阿斯贝尔是一个不会对遇到困难的人视而不见的家伙，他会以自己的信念而主动行动，在同伴中是个不折不扣的领导者。

活用“Style Shift”系统 将战斗变得更加华丽

本作的战斗中引入了可以根据战况随时对攻击方式做出调整的名为“Style Shift”的系统，玩家不仅可以像原来一样使用普通攻击和特殊技形成连击，还可以使用1个按键来自由切换使用角色的Style，比如擅长使用剑的主人公在变换Style之后就能够发动其他属性的攻击。



◀看准敌人的弱点后突入敌阵一举将它们消灭。战斗中玩家可以挥动遥控器手柄来发动攻击，简单的操作即可使用华丽的招式，这也是本作的特点之一。不仅如此，本作还对应官方将于今年夏天发售的“经典手柄Pro”。



广阔的战斗场景可供玩家自由驰骋

▲主人公与近处的敌人交战，与此同时我们还可以看到远处的同伴也与敌人战成一团，同一个场景中能够开辟多个战场也得益于本作宽阔的战斗场景，观察全体的战况后切换合适的“Style Shift”也是本作必须掌握的战斗要领之一。

被大海覆盖天空的世界



“埃菲内亚”

本作的故事发生在被大海覆盖天空的幻想世界“埃菲内亚”，在这个世界里存在着一种被称为“辉石”的物质，人们利用“辉石”里面所隐藏的力量创造出了繁荣的文明世界。“温德尔”、“斯特拉塔”和“芬迪尔”三个国家的存在维持着这个世界的平衡。我们的主角阿斯贝尔就居住在温德尔与邻国芬迪尔的边境地带，这里有阿斯贝尔最重要的朋友，他们伴随着他经过了青涩的幼年和少年时代。阿斯贝尔的冒险将随着三个国家之间的变化而发生重大的改变。

©いのまたもつみ ©2009 NBGI

第2弹 囊括系列13部作品 人气角色的35人大乱斗

テイルズ オブ バーサス

对决传说	NBGI	动作
PSP Tales of Versus		日版
预定2009年夏	1～4人	售价未定
对应周边未定		对应玩家年龄：未定

为了世界树而战！

本作的舞台黛兰蒂亚存在着神圣王国"黑泽尔"，骑士王国"弗里斯维尔格"，新兴帝国"尼兹霍格"和自由联合都市"达因"四大国家，游戏LOGO中的4个纹章就是这4个国家的象征。为了争夺世界树的能源，几个国家举办了名为"世界树争夺战"的比武大赛，游戏中的各个角色代表了各自的国家而出战，他们最终的目标就是击败自己的对手获得比赛的胜利。



▶一旦开始咏唱魔法就无法移动，所以擅长法术的角色在战斗时要时刻保持与对手的距离，站在远方对缠斗在一起的其他角色释放魔法才是明智之举。

选择心仪的角色 体验从未有过的"直接对决"的爽快感



以对战模式为核心，操作4位角色在广阔的场景中热血对战是本作最大的亮点。本作收录了从系列第1部作品《幻想传说》到最新作《心灵传说》13部作品，参战人物更是达到了35名之多，可以说本作是名副其实的"传说版明星大乱斗"，任何"传说饭"都能在本作中找到喜爱的角色进行对决。除此之外，玩家还可以在"故事模式"以参战角色的视点在名为"黛兰蒂亚"的异世界中展开冒险，丰富的事件和隐藏道具会让你彻底沉迷在"传说"的世界。

◀《心灵传说》的主人公也将在游戏中登场，角色头上的"NP"说明了本作最大支持4人联机对战，每个参战角色的状态值会在画面下方显示出来。

战斗CHECK

《传说》系列"有许多技能都是玩家们耳熟能详的，那么在本作中制作小组又是如何让每个登场的角色都有所区别呢？制作人大馆隆司在接受采访时透露了一些口风，在本作中即使是相同的招式，每位角色在使用时的出招速度、威力、能否串在连击中以及吹飞的效果都会有所不同。原作中角色的性格也会在他们的招式中表现出来，除此之外，在游戏中还存在着培养角色的要素。而且不同的关卡中的机关以及道具等也会有着很大的差异，就算使用基本能力不如对方的角色，也能够运用自己的智慧取得战斗的胜利。

主题曲由"Girl Next Door"演绎

本作的主题曲已经确认由去年大红大紫的人气组合"Girl Next Door"倾情演绎。"《传说》系列"的开场动画以及主题曲一向都是玩家们津津乐道的话题，本作当然也不会让玩家们失望，主题曲将会与游戏的开场动画完美地结合在一起。Girl Next Door将吸引更多的玩家加入本作梦幻的世界。



已经确认的8名参战角色



辛格·梅提奥莱特
登场作品 心灵传说
声优 柿原彻也



尤利·罗威
登场作品 薄暮传说
声优 鸟海浩辅



李希特·亚本特
登场作品 仙乐传说 拉塔特斯克的骑士
声优 滨田贤二



卢克·冯·法布雷
登场作品 深渊传说
声优 铃木千寻



阿尼斯·塔多琳
登场作品 深渊传说
声优 桃井はるこ



克拉托斯·奥利昂
登场作品 仙乐传说
声优 立木文彦



麦迪·肯格曼
登场作品 宿命传说
声优 玄田哲章



斯坦·艾尔隆
登场作品 宿命传说
声优 关智一

©いのまたもつみ ©藤島康介 ©2009 NBGI

第3弹

人气作品 完美形态登陆PS3

剧场版《薄暮传说》制作中！

系列第一次尝试制作剧场版动画的《薄暮传说》也公开了情报，剧场版的标题被命名为《薄暮传说 第一次冲击》。动画的制作公司为曾担任多款《传说》作品影像制作的Production I.G，所以玩家可以对动画的素质放心。剧场版的部分内容将解明主人公尤利在游戏篇章之前担任骑士团期间的故事，另外动画还将与PS3版《薄暮传说》有联动要素。NBGI宣布剧场版将于09年夏季完成，喜爱本作的玩家切勿错过。





Tales of Vesperia
テイルズ オブ ヴェスペリア



「明天的事明天再说，一切顺其自然」

新角色 帕蒂·芙露尔

■声优 齐藤千和
■年龄 14岁
■身高 132cm



▲特例独行的帕蒂除了操着与年龄不符的语调之外还喜欢吃关东煮。似乎所属于名为"华丽之星"的组织(自己申请成立的互助组织……)。

自称冒险家的女孩子，为了寻找恶名昭彰的传说中的海盗"艾弗里德"的财宝与罗曼，孤身一人在世界中旅行。操着与年龄外表严重不符的腔调，搞不清楚她到底是认真还是搞笑。怀中居然能够像哆啦A梦一般掏出枪、刀、炸弹，甚至关东煮……在面对魔物的战斗时也能够使用出人意料的攻击方式。

薄暮传说	NBGI	角色扮演
PS3 Tales of Vesperia		日版
预定2009年秋	1~4人	售价未定
对应周边未定		对应玩家年龄：未定

去年在X360平台发售的《薄暮传说》无论在媒体还是FANS中都获得了相当高的评价，这部高人气的作品如今将以完全进化的形态登陆PS3。PS3版与X360版相比不仅增加了新人物，新剧情，主线剧情全程语音化，就连剧情动画中的视点也会做出调整，不仅新玩家，就连玩过原作的X360玩家也值得将本作重温一遍。

集系列大成的3D战斗系统

作为次世代首个《传说》本作的战斗画面拥有堪比动画的精细程度，在本次的报道中就让我们看看新同伴帕蒂的攻击方式吧！千万不要小看这个独自在世界中冒险的小女孩，她可是拥有丰富经验和独特战斗方式的强力角色哦。



冒险家这个头衔可不是用来唬人的！

▲勇猛地扣动扳机射击敌人的同时脸上还不忘挂着女士优雅的笑容，帕蒂是既可使用匕首近战，也可以使用枪铳在后方支援的活跃分子。



◀剑也好锤子也好，根据战况选择合适的持有各种武器的同伴可以令战斗事半功倍。







各种各样让你瞠目结舌的攻击方式

◀▲▶帕蒂可以乘坐火箭和星星在空中飞来飞去，但是这样的攻击方式真的值得信赖吗？

©藤岛康介 ©2009 NBGI



销魂城几乎毁于一旦。

大约十年前，来自地面世界的外来者把这座曾经美丽的海底乌托邦闹得天翻地覆，让它的居住者们陷入了更深的绝望。他先是杀死了城市的创始人Andrew Ryan，接着他杀死了掌控亚当物质的Frank Fontaine，他留下了一堆烂摊子之后扬长而去，随之而去的还有Little Sister们……销魂城从此陷入狂乱，人们为了争夺日益稀缺的亚当物质而自相残杀。Big Daddy们仍然在孤独地巡行，却失去了他们的保护目标……直到"她"的出现。

Big Sister将Little Sister带回销魂城，亚当物质的繁殖力被重新激活。你和过去一样需要这种珍贵的物质，亚当为你注入强大的力量，但是与那些疯狂的Splicer不同，你不需要攻击Little Sister。毕竟，她们信任你。

你就是Big Daddy。

生化奇兵2	2K Games	主视角射击
多机种 BioShock 2		美版
2009年秋季发售	1人	59.99美元
对应主机为PS3、X360		对应玩家年龄：17岁以上

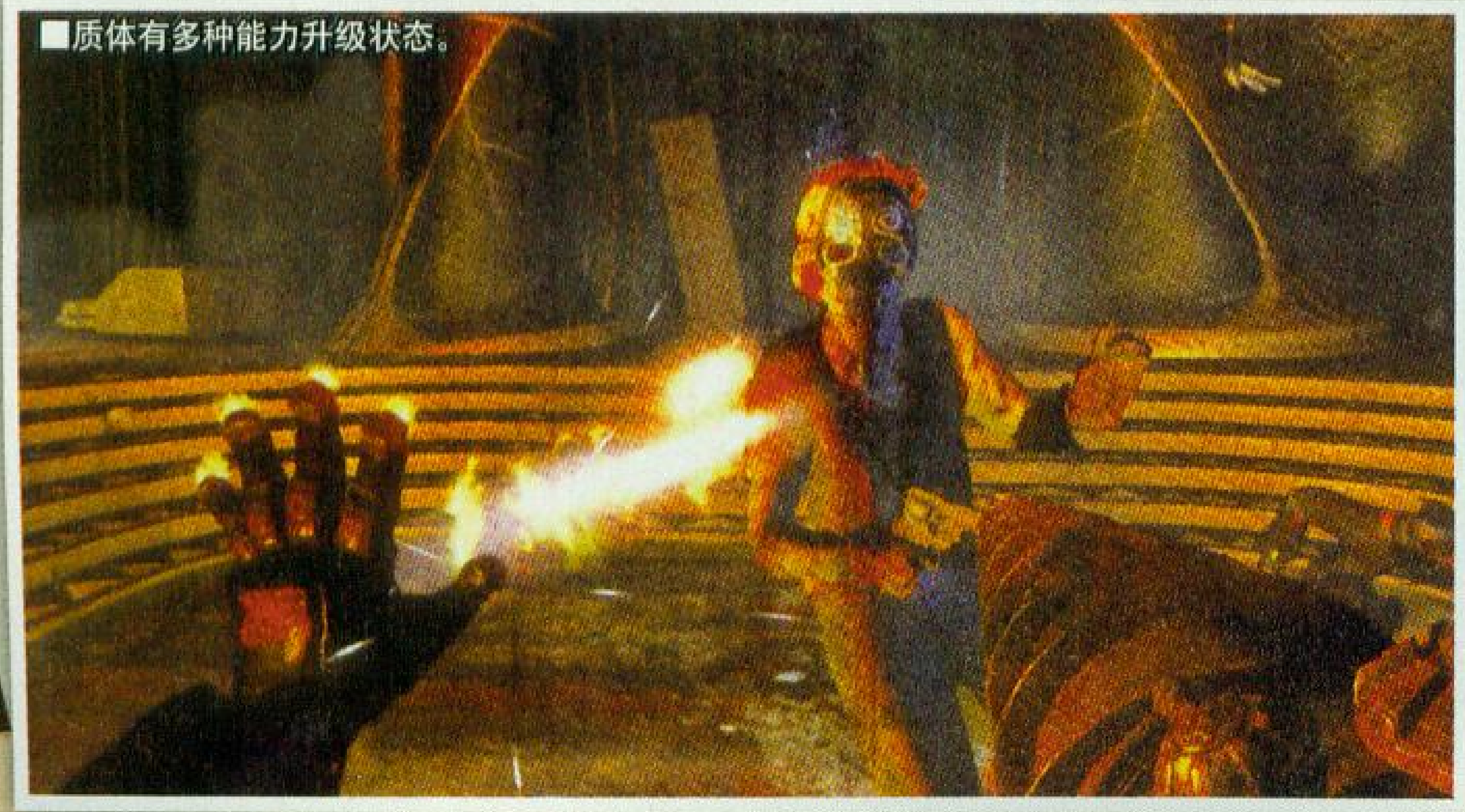
销魂城的第一个Big Daddy

2007年8月之后，Big Daddy成为游戏历史上的一个新标志性形象。《生化奇兵2》创意总监Jordan Thomas说："人们有点爱上了Big Daddy，在思考《生化奇兵2》时，我们认为这是一个显而易见的切入点。"于是在这款续作中，Big Daddy取代了原作中没什么存在感的主角，玩家将从Big Daddy的角度再次造访销魂城——他是销魂城的第一个Big Daddy。

Big Daddy的第一个标志就是它那巨大的钻头，它将成为本作中基本的近战武器，它的惟一限制是过热槽，过度频繁使用会导致其过热而无法运转。与Big Daddy标志性的冲撞攻击相结合，钻头将成为一种瞬间解决大批敌人的有效武器。玩家所操作的Big Daddy由于是"原型机"，在体能上不如之后制造出来的其他Big Daddy，但他的武器经过升级。除了钻头外，还有一些专为Big Daddy制造的武器。前作中标志性的铆钉枪对于人类而言过于巨大笨重，而这次它将成为玩家的主要射击型武器，而且可以升级和更换弹药类型。



■钻头与冲撞攻击的配合将成为玩家的常用杀敌方式。



■质体有多种能力升级状态。

身为第一个Big Daddy的另外一个优势是可以使用质体，这是后来的量产型Big Daddy都没有的能力，而且Big Daddy原型机的质体使用效率比Jack更高。本作中质体能力的升级将改变能力的使用方式，而不仅仅是提高其杀伤力。比如经典的焚化能力在升级后，只要按住发射键就可以蓄力逐渐形成一个大火球，一直升级到最后形态可以在掌中持续喷火，将整个销魂城烧成火海。本作关卡设计师Zak McClendon说："当质体能力不断升级后，将会出现新的战术可能性和全新的游戏方式。"Zak保证会带给玩家更多样化的游戏方式，例如你可以将某些质体组合创造出新能力，可以设置陷阱诱杀敌人。在本作中质体与武器可以同时使用，二者的配合会让战斗更为丰富多变。

©2009 Take-Two Interactive. All rights reserved. Developed by 2K Australia and 2k Marin.



△如何对待 Little Sister 是本系列最具争议性的道德抉择，尤其是在她们对你信赖有加时，想必玩家会更加不忍心下毒手吧！

守护Little Sister

不管有多少能力、多少武器，没有Little Sister，Big Daddy就没有存在的意义。作为独特的Big Daddy原型机，玩家没有被指派保护特定的Little Sister，但可以从其他Big Daddy那里抢夺一个Little Sister作为亚当物质的供应源。在BOSS战中打倒了其他Big Daddy后，就可以将其保护的Little Sister收为己有，刚开始她会为自己的保护者被杀而哭泣，但当看到玩家时，她的眼睛放出光芒："Mr. B？Mr. B！你更强啊！"这时会出现两个选项：收割和收养。

收割选项与前作一样，杀死眼前的Little Sister，取得她体内的亚当物质；而收养选项将会与其形成新的依存关系，Little Sister坐在Big Daddy原型机的肩膀上，到处寻找尸体提取亚当物质，但这样会非常容易成为敌人的目标。守护Little Sister之战将要综合应用到设置陷阱和各种全新武器与能力。

销魂城主——Big Sister

在销魂城中，Big Daddy是一种令人恐怖的存在，这次玩家自己扮演Big Daddy，游戏中就必须要有更加恐怖的敌人——这就是Big Sister！

在本作中，Big Sister掌握了整个销魂城，她可以说是Big Daddy的女性强化版，不仅动作极其敏捷，而且力量也比Big Daddy更强。她的左手装备了一个大针筒，她可以自己提取亚当物质并直接融入到自身的血液中。更令人恐惧的是，她对销魂城的每一寸地方了如指掌。

Big Sister是本作故事的核心，她从世界各地的海岸城市绑架小女孩，把她们带到销魂城变成Little Sister。在前作的事件之后，销魂城在将近10年的时间里渐渐适应了缺少亚当物质的状态，形成了新的平衡。而Big Sister的出现创造了销魂城的新局面，带来了围绕其意志的新秩序。Big Sister并非时刻与玩家扮演的Big Daddy作对，她只是要维持她所需要的秩序，一旦玩家破坏了这种秩序，就会遭到Big Sister的强力袭击。

Thomas说："我们要保证《生化奇兵2》比前作更恐怖！"恐怖感的主要来源就是Big Sister。当玩家将Little Sister与其对应的Big Daddy分开，就是破坏了秩序，会引起Big Sister的注意，她开始可能不会采取行动，但当你继续破坏秩序，你将发现已经招惹了一个几乎不可能击败的对手，而且无论你躲在哪里都会被找到，最好的选择是找到一个对自己比较有利的战场。触怒Big Sister时，坐在肩上的Little Sister会轻唱道："Mr. B……大姐不想让你和我一起玩了……"紧接着会有一道红光出现，Big Sister以闪电般的速度出现在面前……那将会是噩梦的开始！



■身手敏捷的 Big Sister 一下就能跳出十米开外。

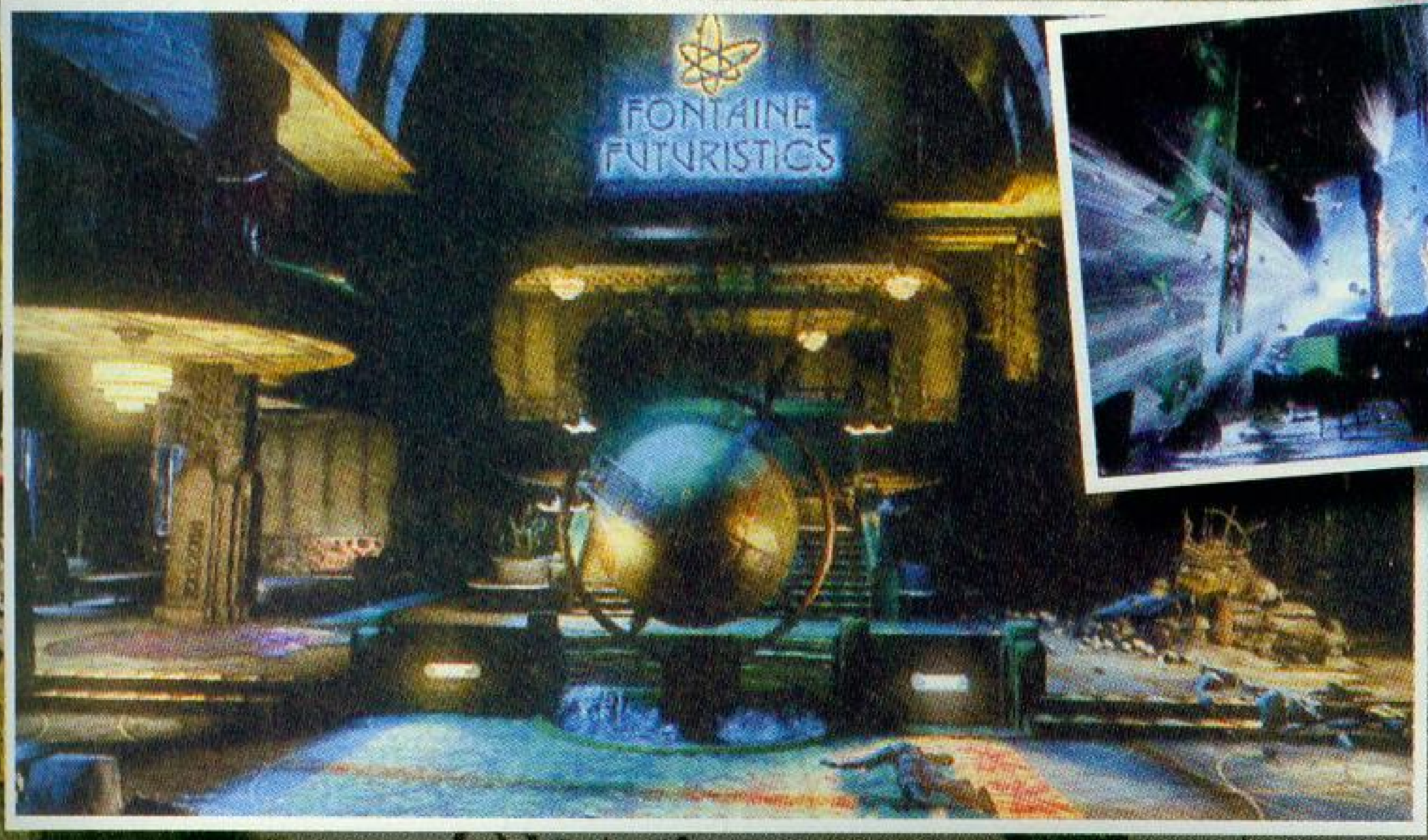


■Big Sister 肩部的金属笼用于装 Little Sister。



"与Big Sister的遭遇将永远是一场令人绝望的战斗！"

——创意总监 Jordan Thomas





▲在销魂城，还有很多未知领域等待玩家探索。

◁本作的新地区之一：Fontaine Futuristics。

销魂城在线

在多人网战几乎已经成为FPS游戏必备元素的次世代，《生化奇兵》却凭借其完完全全的单机体验征服了玩家，不过仍然有不少玩家希望能够在销魂城里体验多人游戏的乐趣。因此2K Games这次为《生化奇兵2》设计了多人模式，不过目前为止并未透露任何细节。但Thomas表示，多人模式对本作来说只不过是锦上添花的额外内容，"单人游戏永远是《生化奇兵》的传统，这对我们来说才是最为重要的。"

新作短波 FIRST LOOK

栏目主持 晴天&星夜

未发售游戏的最新资讯大杂烩

年后随着 PSP 大量新作的公开，不但其在国内的人气再次得到了巩固，甚至在以掌机为主的日本地区，PSP 近几周的销量也紧随 NDS 之后，大有赶超“前辈”的强劲势头。所以本期晴天特地收集了不少 PSP 游戏的最新资讯和大家分享，并且其中大部分在暑期就能玩到，还在为怎么打发时间而苦恼的你是否已经蠢蠢欲动了呢？



随着 E3 的临近，近期欧美各游戏公司的公关活动十分密集，公布的新作数量相当可观，而在这些新公布的游戏中，仍是以二线为主，虽然也有一些一线超大作揭开面纱，不过公布详情的时间应该都留给了 E3。在 E3 之前，我们还是先来看看二线中的精彩吧！



新闻资讯 新作短波

噗呦噗呦7 卡哇伊的解谜大作战再次降临

NDS ■ぷよぷよ7 ■日版
益智 ■SEGA ■预定2009年7月30日发售

［文：晴天］

现在说起“落下型的解谜游戏”，很多玩家第一直觉都会想到风靡全球的《俄罗斯方块》，不过作为同一时代的产物，《噗呦噗呦》系列”凭借可爱逗趣的人物造型，简单而多变的游戏规则和出色的配乐，还是在日本玩家中赢得了不少的支持者，成为了休闲类解谜游戏颇具代表性的作品之一。继 2006 年推出系列 15 周年纪念作品后，最近官方终于公布了系列正统续作的相关情报，这次游戏率先登陆的将是与游戏氛围相当契合的 NDS 平台，当然拥有 Wii 和 PSP 的玩家也会在今年冬季玩到针对这两台主机特性而在细节上进行调整的新作。

全新游戏规则追加 爽快连锁HIGH翻你



▲“膨胀”与“缩小”的效果在画面上能够很直观地看出来，而泡泡的体积变大也意味着能够堆放的空间更小，千万不要失手让自己陷入绝境。

对于熟悉系列的玩家来说，将四个颜色相同的泡泡连接并消除是最基本的游戏规则，而有时为了制造更多的连锁获得高分，摆放泡泡的位置也十分值得推敲，而且只有高手玩家才能运用自如。不过现在这个局面会因为全新引入的“大变身”规则而发生很微妙的变化，尤其对于新手和不擅长连锁的玩家来说，要成功地挑战高手也成为了可能。所谓的“大变身”规则其实就是在游戏中满足一定的条件后，玩家的泡泡会发生“膨胀”和“缩小”两种变化，其中“膨胀”状态下原本需要四个相同颜色泡泡才能消除的地方只需要满足三个泡泡颜色相同即可消除，要制造连锁会比以前更加容易，而“缩小”状态下会在画面中出现连锁的提示，对于不想仔细思考的玩家，只需要按照指示来进行泡泡的堆砌就能轻松制造连锁，使爽快感成倍增加。

原创主角和故事等待你的挑战



◀解答关卡的问题多种多样，很多都是强调技巧的脑力活。

新作中除了原创的主角“安东苹果”外，以往作品的人气角色也会相继登场，为玩家讲述一段更加超出你想像的疯狂故事。而备受好评的“解答关卡”同样健在，仅仅想利用分数击败对手的玩家会不会为此而抓狂呢？

魔女计划

PSP ■Project Witch ■日版
文字冒险 ■GungHo Works ■预定2009年7月23日发售

［文：晴天］

在这个夏天留下美好回忆

作为从 PC 游戏成功转战掌机领域的游戏制作公司，GungHo Works 所推出的游戏除了去年大家还记忆犹新的《仙境传说 DS》外，今年以恶搞为主的《零・超兄贵》可以说用另类的特色将大多数玩家都雷了一把。而接下来要为大家介绍的这款游戏却是回归到了该公司最擅长的“模拟育成游戏”，玩家需要控制女主人公明月未来和三位小魔女度过一个充满无限可能性的夏天，萝莉控玩家做好被“萌”的准备了吗？



莉缇
声 花泽香菜
个性随和，但却总是少根经的糊涂魔女，受成长环境的影响，她对音乐情有独钟。

玛露
声 迁亚由美
开朗活泼，做事却大大咧咧的魔女，经常因为没有计划好就行动而闹出很多笑话。

雪儿
声 伊濑茉莉也
在上层社会中长大的千金小姐，虽然平时经常受到长辈的照顾，但个性却十分老成，最喜欢的事情是画画。

交替进行的两大内容

和其他同类游戏一样，游戏会以“天”为单位来推进剧情。每周的周一到周五为“夏日回忆部分”，玩家可以前往各个地点与魔女们触发事件，并通过完成对应的迷你游戏来解决问题，最后在周六和周日的“心灵交流部分”根据玩家之前的表现，游戏的主线剧情走向和分歧也会出现相应的变化。另外要提醒玩家的是，游戏实际的过程只有短短的 5 个星期，事先做好有针对性的育成方案，才会看到不同的结局。



▲在不同时间前往不同的地点会发生不同的事件，大家有信心触发每名魔女 90 种以上的专属剧情吗？



◀非常亲切的地点选择画面，玩过恋爱游戏的玩家绝对不会感到陌生。

魔法是解决问题的关键

既然我们所培养的是“魔女”，那么要解决现实生活中看似高难度的问题，依靠魔法的力量就会轻松许多。在触发这类事件后，玩家需要仔细观察屏幕上依次出现的按键提示，只要保证准确无误地输入它们，再困难的问题对我们来说也是小菜一碟。



▲按键的提示并不仅仅局限于按某个键，也有转动滑杆等让玩家完全想不到的新奇操作。

魔女们的衣橱

▶在“夏日回忆部分”可以给魔女们换装，从而改变剧情中她们的外观。



在游戏中消费解决问题后获得的“闪亮碎片”可以为魔女们购买各种可爱的服饰，虽然新意是少了点，不过热衷于换装要素的玩家还是会乐在其中。

NDS | 宝石宠物 可爱魔法幻想 | 2009年4月30日发售 本作是针对女性玩家而设计的音乐游戏，除了其中各种造型可爱的宠物外，使用“魔法乐器”演奏音乐的设定也非常有趣，而获得它们的方法主要有每天合上 NDS 祈祷，或将游戏共享给三名玩家并启动特殊的仪式这两种方式。

瓦尔哈拉骑士2 战斗姿态

PSP ■ヴァルハラナイツ2 バトルスタンス ■日版
动作角色扮演 ■MMV ■预定 2009 年 6 月 25 日发售

系列首款资料片登场

《瓦尔哈拉骑士》系列"作为 MMV 公司在 PSP 上打造的原创品牌，虽然在游戏的细节方面还有不少值得改良的地方，但充满个性的"自定义人物系统"和丰富的收集要素已经为系列培养出了不少 FANS，所以厂商自然也开始在游戏的续作上做起了文章。这次以"资料片"形式登场的掌机续作主要针对游戏的战斗系统进行了改良，在修正攻击判定的同时对玩家的战术运用提出了更高的要求，而一向让玩家痴迷的收集要素则继续扩大规模，要成为"独孤求败"的勇者看来是有得忙了。

简化而不简单的战斗

[文：晴天]



▲如果不摸清敌人的攻击方式，再强的能力估计也撑不了几次攻击就会败下阵来……

新作最大的改变就是启用了名为"Active Action Battle"的战斗系统，参加战斗的人数也由以往的 6 人减少到 4 人。而和之前注重人物能力的战斗方式相比，新作中对玩家的攻击方式和技巧也提出了更高的要求，基本上不会出现"一个顶仨"的局面，所以了解每个种族的攻击方式并将它们有机地结合起来再次成为了玩家战斗前的必修课。



▲新作更强调玩家和同伴之间的配合，而电脑 AI 也进行了适当的调整，绝对不会出现拖玩家后退的情况。

一齐攻击

在战斗中满足一定的条件后可以使用所有人物参加的"一齐攻击"，由于其威力巨大，所以在对付BOSS或强敌时非常好用，而对于后期通过普通方式无法消灭的敌人也只有使用这种攻击才能轻松地获得胜利。



▲发动"一齐攻击"后屏幕中会出现一个计量槽，具体的作用现在还不得而知。

更加便利的探索方式

从目前官方公布的情报来看，除了追加新的敌人和装备等收集要素外，以往需要反复前往的迷宫现在也有了更高效的探索方式。玩家可以在迷宫的特殊位置找到"传送水晶"快速返回村庄，对身上的物品进行调整后，再调查水晶就能返回之前的地点继续前进，另外配合其独有的存档管理功能，往更危险的区域探索也多了一份保障。

阿加雷斯特战记ZERO

[文：九兵卫]

光与暗的战记

很多人都没有想到《阿加雷斯特战记》会推出强化版。1 代的流程很长，人设也是亮点，新作在这两方面将发挥更大的优势。还没有接触过前作的玩家先来看看这次新作的情报吧！



▲对付巨型敌人时，我方各成员之间的协力就显得格外重要。

战斗系统

本作的战斗系统与策略游戏相类似，玩家需要在一块方形场地内以回合制的形式与敌人进行交战。除了一般的移动与攻击之外，我们还要注意与同伴之间的合作，连携以及合体攻击在本作的战斗系统中同样是非常关键的。

自由调查

在战斗之外，玩家需要在各个地点之间触发相应的情节来推动剧情的发展，而在城市里的这些设施中，我们还能获得道具以及情报等等。当然，因为有着好感度的设定，所以类似文字冒险游戏的对话系统也是一个很大的看点，一些女性角色的精美 CG 图片等着玩家去一一收集。



▲提升女性角色对自己的好感度可以触发特殊事件。



PS3 ■アガレスト战记 ZERO ■日版
策略角色扮演 ■Compile Heart ■预定2009年6月发售

剑、魔法与学园 2

魔法学园的新学期开始啦！

PSP ■剣と魔法と学園のモノ2 ■日版
角色扮演 ■MMV ■预定 2009 年 6 月发售

不知道各位读者对去年推出的《剑、魔法与学园》还有没有印象？这款以模仿"《巫术》系列"的原创作品所强调的正是角色扮演游戏最原始的乐趣，通过不同职业的组合探索迷宫的紧张与刺激让晴天当时也在其中沉迷了数十个小时，并在别扭（某些时候）的繁琐操作中顺利将其通关。现在经过改良后的续作终于要在夏天和玩家再次见面了，清新可爱的人物造型、全新的职业只能算是老玩家期待本作的一大原因，而对于新玩家来说，化繁为简的系统和针对PSP无线联机功能而设计的"道具交换系统"才是最大的亮点所在。

[文：晴天]

新职业火速公开

和前作一样，游戏中玩家可以挑选 5 个种族（男女两种性别）的学生，然后根据他们的天赋能力辅以随意分配的能力点数来找到最适合他们就读的学科（相当于职业），而这次在前作 17 个学科的基础上还增加了 2 个全新的学科，入学的新生上限也提高到了 100 人。



游侠 类似于前作猎人的加强版，主要能力似乎与迷宫中的陷阱有关，是任意探索小队中所不能或缺的同伴。

杂耍家 能够使用手中的玩偶将敌人玩弄于鼓掌之间的新职业，魔法方面则以辅助系为主，在对付某些强敌时可以通过拉开双方的能力差距达到降低战斗难度的目的。

无限拓展的世界

从目前官方公布的图片来看，游戏中玩家可以探索的地点仍然会在"大地图"用特殊的标记进行表示，而随着玩家游戏进度的增加，原本地图上灰色的区域也会逐渐显示出原貌，想探索到所有隐藏要素的玩家可要下一番功夫了。



▲本作的大地图看起来比前作精致许多，而我们探索的场景除了前作的地底迷宫外，也有在地面出现的遗迹或是冰原等场景。

道具交换功能初体验

既然是PSP上的游戏，没有联机功能的话多少有点说不过去，而在收集了前作玩家所反馈的一些信息后，制作小组这次也很爽快地开放了"道具交换"的新功能。在强调物品收集的世界中，能够从好友处快速弄到素材绝对是个省事省心的好方法，但目前不知道交换时是否会有某些规则进行限制。

PSP | 新世界福音战士 钢铁恋人 2nd 携带版 | 2009年6月11日发售
虽然本作打着"新世纪福音战士"的旗号，不过对于熟悉原作设定的玩家来说，"明日香是主角的青梅竹马"、"凌波丽是开朗少女"等颠覆传统的设定绝对可以让你雷得体无完肤，当然由此而产生有趣的情节才是最大的卖点。

死亡微笑

X360 射击 ■Death Smile ■Cave ■日版 ■预定2009年4月23日发售

魔幻风格的少女硬派射击游戏

[文：九兵卫]

本作是由著名街机射击游戏厂商Cave给家用机玩家带来的一款硬派射击游戏。本作的风格带有浓重欧洲中世纪魔幻色彩。家用机版对模式以及难度进行了调整，对这类游戏感兴趣的玩家就不要错过本作啦！



芙蕾特

10岁的时候在暴风雨的夜晚被涨潮的河水冲走，来自于巴黎的14岁天使。炎魔法使的能力觉醒后，原本性格内向的芙蕾特也开始了自己的战斗，她的使魔是可以喷出火焰的幼龙。

萝萨

8岁时卷入加利福尼亚的一场事故并最终被光之门拯救到杰尔巴拉德。因为是作为精灵魔法使觉醒的最早的天使，萝萨的力量非常强大，花之妖精也服从于她。玫瑰是她的象征。

基本系统



▲玩家需要合理地利用好三种子弹来应对各种不同的情况。

本作是属于幻想风格的关卡射击游戏，玩家可以向屏幕的两边发射子弹。发射方式有三种：连射，即普通射击，速度快且连续性好是连射的特点；激光，也就是蓄力射击，可以释放移动速度低下但攻击力高的魔法攻击；锁定射击，对锁定区域内的敌人发动自动攻击。

能力提升

和其他射击游戏一样，玩家也需要通过拣道具来提升自己的能力（道具点加满1000点）。只不过在本作中能力提升是有时间限制的，在这时间内我方对杂兵的攻击具有无敌效果，该状态下击倒敌人获得的道具点数也会翻倍。



▶能力提升效果是发生混战时玩家的救命稻草。

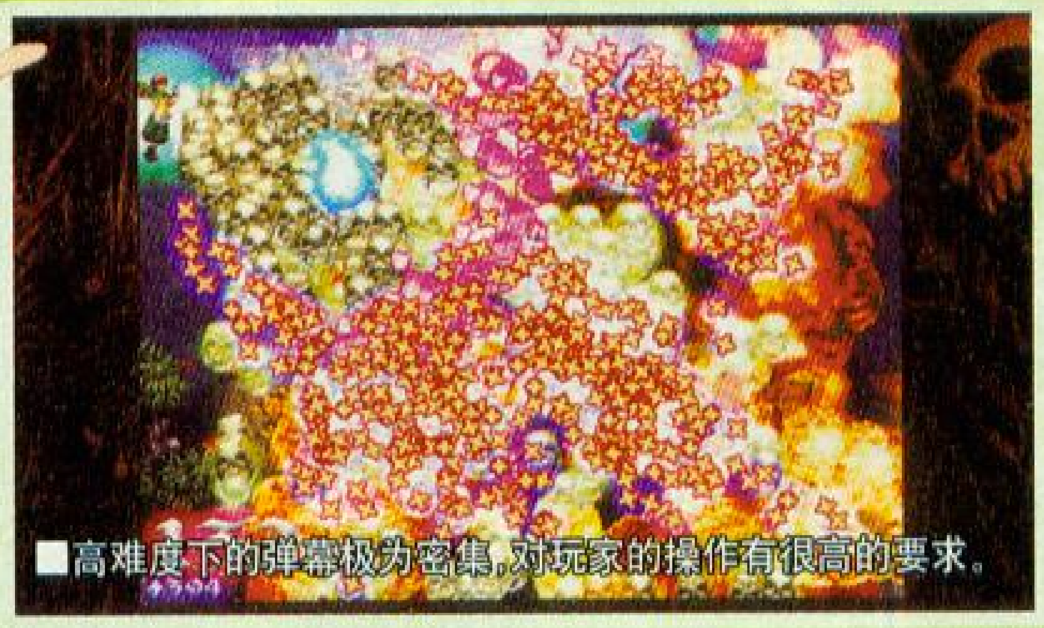


温蒂尔

成长于现实世界伦敦中产阶级的13岁少女。在上学途中遭到绑架，危急时刻瞬间被一片白光所包围，回过神时已经来到了杰尔巴拉德的世界。在这里她是一名风魔法使，和白色猫头鹰一起出击。

贾丝帕

6岁的时候从柏林而来的11岁死灵魔法使，完全没有对现实世界的任何记忆。与她共同战斗的使魔是蝙蝠。虽然表面看上去任性高傲，但其实贾丝帕的内心却极为渴望别人的关爱。



■高难度下的弹幕极为密集，对玩家的操作有很高的要求。

难度与模式

为了让没有玩过街机版的玩家也能轻松地上手，游戏的难度特地被分为等级1～3，玩家可以自由选择。另外，游戏也新增了原创模式，加入了不少新要素。在"改编模式"中，难度上升同时提升能力所需的道具点减少，大大满足了那些喜欢挑战的玩家。

伊苏7

PSP 动作角色扮演 ■イース7 ■Falcom ■日版 ■预定2009年9月发售

围绕五龙传说展开的壮大冒险

以制作PC游戏而闻名日本游戏界的Falcom一直对PSP情有独钟，在最近几年不仅相继将自家的PC游戏移植到PSP上引起玩家的怀旧风潮，让众多PC玩家转战PSP平台，借此建立自身用户群的战略也让该公司找到了未来发展的新方向。现在为了突出掌机游戏在公司中的特殊地位，让众多玩家期盼已久的《伊苏》系列"最新作首次公布就直接确定在PSP平台登场，而这次我们的故事同样围绕"背负宿命的青年"而展开，为我们讲述一段大陆上有关"五龙传说"的尘封往事。

[文：晴天]

新作角色大盘点

在目前公开的角色资料中，首先在人物造型上就比原来的风格稍显"稚嫩"一些，而除了主人公和其好友之外，为了呼应新作中的"组队战斗系统"，不知道大家能否猜出他们中谁能够作为同伴和我们一起冒险吗？



亚德尔

拥有《伊苏》系列"主人公标志性的红发，对事情热心，正义感十足的少年，为了追寻"五龙传说"而前往阿尔塔戈王国。



德基

外表憨厚，和亚德尔出生入死的好伙伴，拥有徒手打破石墙的神力。

艾夏

对平民的生活不甚了解，虽然高傲但为人正直的公主。某次在乔装溜出皇宫时遇到了刚来到阿尔塔戈王国的亚德尔。

赛亚斯

被称为"天才剑士"的男子，无论是装束还是举止都很有大人物的风范，在王国中拥有很多崇拜者。

玛雅

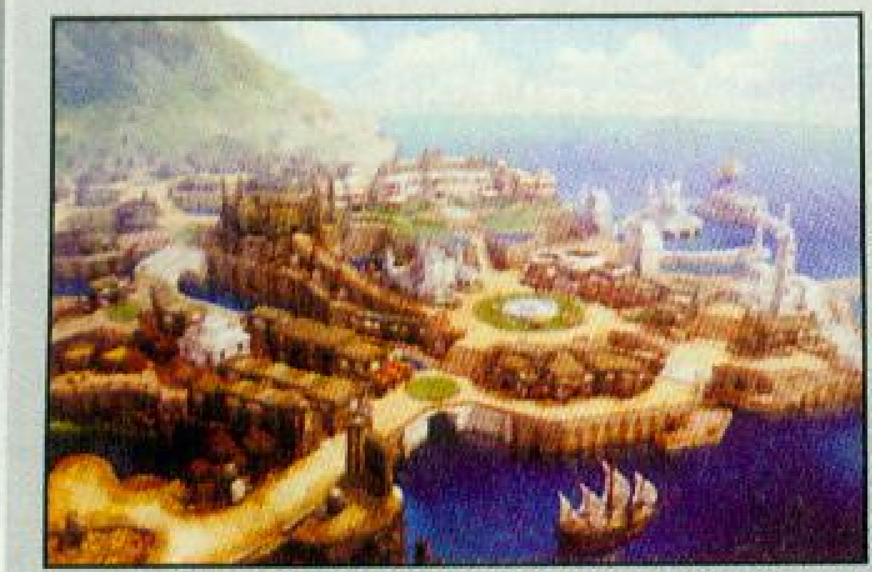
由于受家族间矛盾的刺激而不愿说话的女孩，被缇亚收养后性格也逐渐开朗起来，但好奇心旺盛的她总会让周遭的朋友陷入未知的危机中。

缇亚

居住在阿尔塔戈旧街区的少女，从她的眼神中能看出其坚强的性格，一直以药师的身分为需要帮助的人们而四处奔波。

冒险的舞台





游戏中的阿尔塔戈王国除了作为据点给予玩家冒险时的各种帮助外，靠海的地理位置也让王国的经济非常繁荣。另外在王国的周边地区拥有很多没被人发掘的遗迹，以及四处徘徊的巨大怪兽，难道那就是传说中的"五大神龙"吗？

组队战斗系统

作为系列对战斗系统的一次大胆革新，这次玩家将不再只操纵主人公一人和敌人展开殊死的搏斗，合理利用同伴的能力，发动各种组合攻击将会成为战斗的重心。



▶在与巨大BOSS的战斗中非常讲究技巧，能否与通过电脑AI控制的同伴配合默契将是影响战斗爽快度的关键。

NDS｜俺自己制造｜2009年4月29日发售 追求"5秒快感"的《瓦里奥》系列"最新作这次将游戏的创作权全部交给了玩家，玩家不但可以自己编排游戏的玩法，配乐等细节，通过连接官方服务器还可以下载其他玩家上传的关卡进行挑战，甚至参加官方举办的创意比赛，赢取丰厚的奖品。

死亡空间 血统

恐怖游戏黑马转战Wii

[文：阳光成员 清国倾城]



Wii 光枪射击 ■Dead Space Extraction ■美版 ■EA ■2009年第三季度

《死亡空间》是去年的一匹黑马，恐怖氛围的营造令人叫绝。现在EA正准备将同样的恐怖体验带给Wii玩家，《死亡空间 血统》并非移植游戏，而是前作的前传。

与前作相比，本作最大的不同之处在于操作系统，游戏放弃了越肩视点，采用类似于光枪游戏的射击游戏系统。而与单纯的光枪游戏不同的地方在于，游戏中的某些剧情时刻，屏幕中会出现特殊标记，暗示玩家可以任意移动镜头，并且选择路线。而且玩家也可以像前作一样使用各种工具将敌人肢解，可以使用的武器包括等离子切割器、射线枪、火焰喷射器等，当然也有不少新增武器。玩家自然是把遥控器手柄当光枪使用，而且只要将手柄扭个角度，使其侧面朝上时，就可以切换开火模式。不小心被怪物抓住时，只要迅速晃动遥控器和双截棍手柄就可以将其甩开。当你进入到一个黑暗的房间，可以使用一种"闪光虫"，迅速晃动几下遥控器手柄，就可以用绿色亮光照亮房间。

《死亡空间》原作的一大特色是在游戏画面中没有任何界面元素，所有HP和弹药数量等信息都被巧妙融入到主角的建模中，而由于在本作中看不到主角，因此只能恢复了传统的界面元素。不过如果玩家仍然觉得这些信息太碍眼，破坏了游戏气氛，可以按遥控器手柄上的减号键将这些界面元素隐藏。



■将越肩视点的恐怖生存游戏改为光枪游戏，EA此举也许是受到了Capcom的启发。

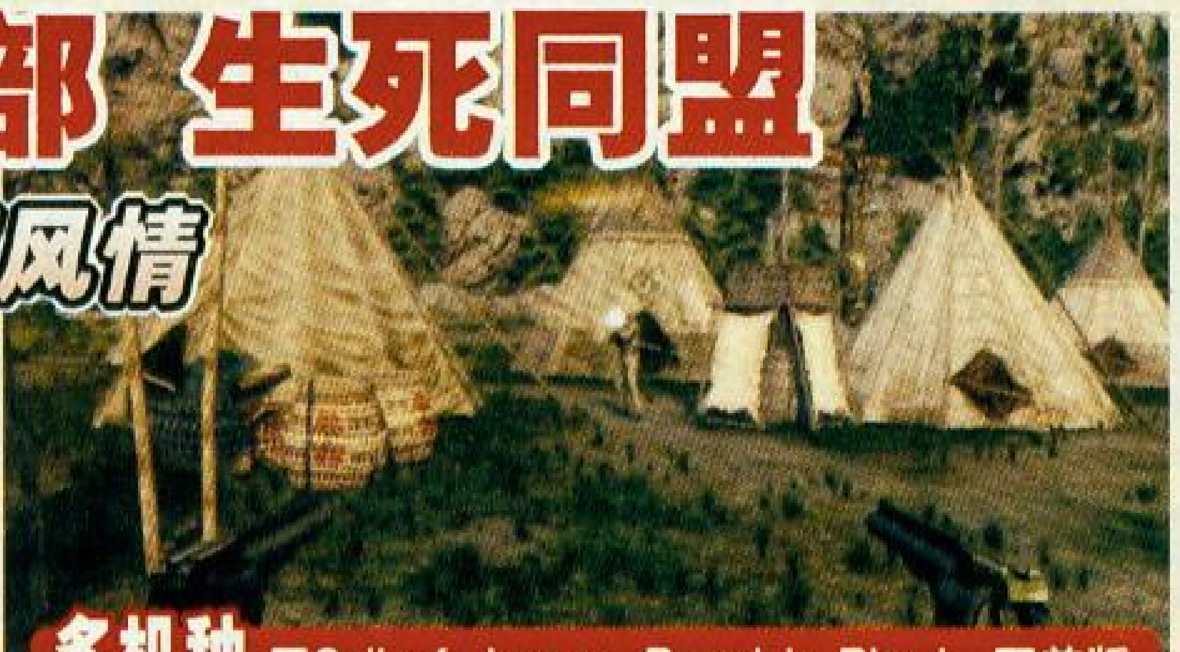


■本作的画面质量在Wii上可以说是数一数二。

另外，本作还支持双人合作游戏模式，而且第二个玩家可以在游戏中途随时加入，不需要将游戏重新开始，而且不需要采用分屏的方式，只是在画面中出现了第二个准星。从目前EA演示的效果来看，《死亡空间 血统》保留了原作的恐怖氛围，不过在操作方面还有不少需要改进的地方，希望能够支持增强动作感应精度的MotionPlus装置。

狂野西部 生死同盟

地道的西部风情



多机种 主视角射击 ■Call of Juarez: Bound in Blood ■美版 ■Techland ■2009年6月9日

对应机种为 X360、PS3

用制作人的话来讲，本作是一个关于贪婪、欲望、背叛和自由的故事。本作中可以使用的角色有两名，雷(Ray)是前作中的人物，而托马斯(Thomas)作为第二个可使用的角色，取代了前作的比利(Billy)。他们两人都有各自的技能和特殊能力，所以在任务开始之前都需要玩家仔细考虑角色的选择。雷是两人中较强壮的一个，擅长于近距离的决斗，而托马斯则较灵敏，更适合于爬上屋顶进行狙击。

本作继承了前作中"专注"的特殊能力，而这项能力在本作中有4种不同的形式。玩家只需要按一个键就能让时间减慢60秒，然后可以使用两把左轮手枪预先瞄准12个敌人，之后以极快的速度射击，也可以同时使用两个摇杆控制两个准星进行瞄准射击。玩家还可以通过向下推右摇杆的方式进行射击，这时不需要上膛和瞄准。专注槽可以通过杀敌积累。本作包含了部分开放式的探索，行走的路线可以由玩家自己决定，在游戏中还可以像西部牛仔那样骑马进行枪战。

而由于使用了全新的引擎，本作的画面看起来很不错。游戏共提供有5个多人游戏模式，但遗憾的是，没有合作模式。

[文：阳光成员 HyperSonic]



◀西部从来就不缺孤胆英雄。

迷你忍者

治愈系的小忍者大冒险



多机种 动作 ■Mini Ninjas ■美版 ■IO Interactive ■2009年第3季度

对应机种为 X360、PS3、Wii、NDS

这是一款充满日式感觉的忍者动作游戏，使用了明快清新的色彩，塑造了可爱的忍者角色。根据玩家选择的角色不同，基本的战斗将会变得不同。默认选择的角色广(Hiro)身手敏捷，能使用快速的移动和忍术攻击敌人。而身形巨大，移动缓慢的富户(Futo)的攻击则更具威力。在与普通的敌人战斗时，可以选择使用的虽然只有少数招式，但在BOSS战中包含了更多的解谜成分，一味地猛攻反而收不到应有的效果。比如在游戏的一场战斗里，广需要把一名巨大的武士吸引到一根木柱子附近，等待他攻击之后，武士的巨剑会被卡在木头中，这时就可以从剑上跑到武士身上直接攻击它的面部。魔法在游戏中也有重要的用途。你可以直接使用魔法攻击敌人，也可以使用魔法变身成为动物。比如，广可以变身成为野猪，向没有警觉的敌人进攻，也可以变身成为熊或者是狐狸。但无论你使用什么方式攻击，这些武士被打败后最终会变回到动物。除了战斗，广还能通过一系列任务，在森林中找到特殊的花，学会新的魔法；而散布在整个世界中的经验球则能升级不同的能力。



■本作清新的风格估计能受到广大玩家们的喜爱。

[文：阳光成员 HyperSonic]

NDS | 闪电十一人2 威胁的侵略者 | 2009年10月1日发售

虽然本作的公布距离前作发售仅有1个多月的时间，但自从放出了故事背景以及人物的相关介绍后，游戏的最终发售日直到前几天才被官方确认。而在最新作中，除了保留特色的基本系统外，同样也会有新的联动内容，具体内容请关注杂志的后续报道。



SE不声不响地在PSN上放出了《最终幻想Ⅶ》的下载，售价1500日元，相比其他600日元的下载游戏，可谓是天价了，没办法，SE就是这么牛×（隐约听到和田洋一那爽朗的笑声）。之前倒是有不少玩家期盼着这款神作的重制版，这下载一出，不少人都觉得重制无望了。不过我倒是持相反的观点，《最终幻想Ⅶ》重制版一定会有的，为什么？因为如果先公布了重制版，那这下载版怕是就没人买了，所以赶紧先卖一次多捞点钱，等重制版出来再赚一笔。这个世界上有三种人的钱最好赚：女人、小孩、游戏粉丝。

最近发售游戏的多视角评价

黄金眼 GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金珍藏×0　热血推荐×1

胧村正



热血推荐

推荐玩家人群

●《公主皇冠》、《奥丁领域》的FANS。●对日式和风游戏有兴趣的玩家。●喜欢2D横版卷轴动作游戏的人。

总分 26

■华丽绚烂的村正物语。

九兵卫

或许是《奥丁领域》给我们留下的印象太深，玩到游戏后很多人都会拿本作与其相比较。同样是出自一个游戏制作小组的2D横版动作游戏，不过本作走的却是纯日式风格，宛如会活动的绘卷一样的唯美场景甚至会吸引我们停下脚步去驻足画面中的每一个细节。不单单是场景，敌兵与BOSS也带有浓重的东瀛和风，人物与剧本设定水准非常高，崎元仁亲自操刀的音乐也与游戏的主题相映生辉，多结局更是让不同口味的玩家都能皆大欢喜。而在战斗方面，刀是最核心的要素，虽然各种招式简单容易上手，但加入了灵力槽系统后，玩家也需要掌握适合不同敌人的技术打法。为了降低门槛让更多的玩家体验本作的乐趣，游戏在难度的选择上放宽了许多，而一击必死的“死狂”难度又给喜欢挑战的玩家留足了空间。游戏的隐藏要素还算丰富，男女主角两条路线各有3个不同的结局，通关后我们还可以在完成所有魔窟以及收集全刀上玩上很长时间，只是游戏故事流程方面如果再稍长一点就更完美了。



炎骑士

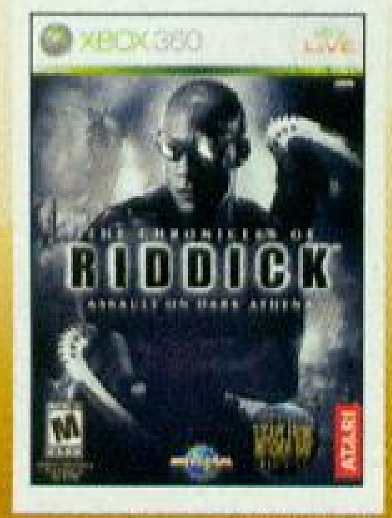
本作是一款看上去华丽，玩起来更华丽的游戏。虽然可用角色相比《奥丁领域》有所减少，但简洁明快的玩法还是让人大呼过瘾。进入游戏之后扑面而来的是浓重的日式和风背景，而看似不起眼的吃料理时的小动画，也精致到让人爱不释手的地步。游戏中各种刀的奥义做得比较用心，配合上极具气势的居合斩，战斗可以打得非常流畅与华丽，特别是BOSS战，让人非常难忘。游戏的流程不算长，即使将全部要素完美也只要30小时不到的时间，适合那些喜欢快节奏游戏的玩家。

雷电

绚丽的色彩和浓重的线条勾勒出的日式风格画面非常舒服，配合和风音乐，给人一种超凡脱俗的清新感。基础是RPG，但战斗的动作要素比重很大，好在操作并不十分复杂，发出的招式非常华丽。刀的品种丰富，不同种类的演出效果也各不相同，循序渐进地收藏名刀让玩家成就感十足。如果你不喜欢一直砍怪、升级、探索“迷宫”类的角色扮演游戏的话，那本作不是你的那盘菜，但如果你哪怕只是钟情于其任何一项优点的话，本作都能在次世代的硝烟中带给你别样的清新感受。

■Wii■DVD-ROM■MMV■胧村正■动作■2009年4月9日■1人■无对应周边

星际传奇 突袭黑暗雅典娜



推荐玩家人群

●喜爱《星际传奇》电影的玩家。●喜欢体会潜伏在黑暗中等待猎物的心情。●喜爱残忍暗杀者的玩家。

总分 23

■我是黑暗中的舞者。

雷电

系列新作画面效果突出，给人真切的黑暗体验。美式的潜入暗杀方式与大家熟悉的《MGS》不同，更加粗犷、暴力，黑暗中的主角像潜伏的野兽，随时可以亮出獠牙撕碎没有任何防备的敌人。潜入过程中，除了是否处于隐蔽状态之外没有任何提示，全靠玩家对环境的观察，挑战性高，乐趣十足。

火云

和电影一样，黑暗是游戏要诠释的主题，主角对于敌人就像黑暗中的魔鬼一样恐怖。游戏的流程非常自由，你可以将大部分灯都打灭，制造属于主角的黑暗环境，然后利用自己的夜视能力潜行暗杀所有敌人或避开敌人到达目的地，也可以放开手脚大肆射杀。超高评价的前作也被重制后收入光盘中，非常超值。

多边形

前作在Xbox上的表现就令人惊异，本作至少在画面上是继承了前作的优势，不过黑暗的画面倒是也能给美工省不少事情（笑）。潜入是游戏中的一个重要要素，不过雷迪克与斯内克可不是一路人，他崇尚的暴力让玩家可以玩得更痛快。前作也利用新的引擎重制后收入光盘中，玩家真是赚到了。

■X360/PS3■DVD/BD-ROM■Atari/Starbreeze Studios■The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena■主视角射击■2009年4月7日■1人■无对应周边

机动战士高达 战场之绊 携带版



推荐玩家人群

●高达动作游戏狂热爱好者。●对一年战争有执念的热血玩家。●喜欢强调写实风格的实战派高达游戏玩家。

总分 19

■找到属于你自己的战场。

炎骑士

就像这款游戏的副标题所说的那样，这款游戏是所有高达动作游戏爱好者的羁绊。虽然这仅仅是街机游戏的缩水移植，但对于掌机平台来说已经实属不易了。只是，僵硬的机体动作使得游戏本身的流畅程度显得明显不足，过于复古的机体造型和相对较高的难度也让新手玩家很难以接受。

九兵卫

除了在日本国内拥有恐怖人气的“一年战争”元素之外，这款游戏的另一个卖点体现在实际操作过程中的高度写实风格上。当然，相比街机版原作那利用模拟驾驶框体带给玩家的绝佳体验，这一次的移植版只能让没有机会接触原作的玩家略微感受一下游戏的特色，而无法真正领略原作的精髓。

火云

相比其他同类游戏对动作和射击元素的倾向，这款游戏的主要卖点几乎全部体现在战术配合方面。游戏中的场景布局设计很有看点，这在同类游戏中也是可圈可点的。射击和格斗中对技巧的强调使得玩家不能再像以往那样进行爽快的杀敌，因而对新手玩家来说有着较高的门槛。

■PSP■UMD■NBGI■机动战士ガンダム 战场の绊 携带版■动作■2009年3月26日■1～8人■无对应周边

评分规则说明 满分为30分。30～27分为“黄金珍藏”级别；26～24为“热血推荐”级别；“热血推荐”以下级别的游戏，若在评语框中带有大拇指标志则为编辑个人推荐。由此也反映出编辑个人兴趣取向和该游戏的特色。对于多平台游戏，如果素质相当，采取统一评分的方式；如果素质相差较大则只对高素质版评分，另外版本以打分的形式出现。

战国 BASARA 战斗英雄



推荐玩家人群

●系列FANS。●对掌机联机游戏感兴趣的玩家。●对战国题材游戏有爱的人。

总分 19

■《连VS.扎》BASARA版

纱迦

游戏的画面、音乐、语音、充实度、歌曲都让人有大作的感觉。但在删除了大量固有技之后，各角色的平衡性有很大问题。游戏虽然加入了一些新系统，但骨子里还是 PS2 版的那一套，直接变成对战后自然有不少毛病。这两大缺点加在一起，再辅以令人发指的 AI 和过高的难度，低分在所难免。

九兵卫

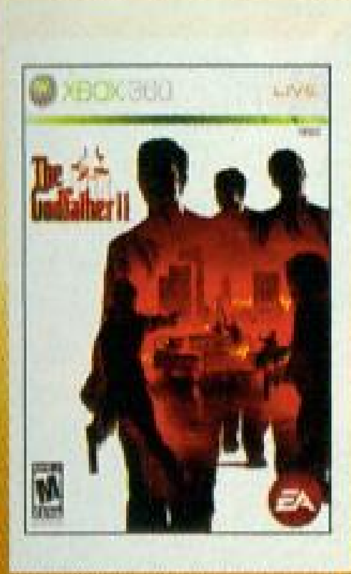
游戏的玩法与系列的正统作品有着不小的差别，虽然角色的技能上缩水不少，但还好有厚道的故事模式来弥补。此外敌人数量的降低使得战斗的爽快度有所降低，不过由于电脑的 AI 有限，战斗有时还是会有一定的难度，建议大家拉上朋友一起玩以体验联机的乐趣。这也是本作最大的价值所在。

火云

将传统动作改为更适合掌机平台的 2 对 2 战斗的想法是好的，但显然这次 Capcom 没有掌握到“怪物猎人式”的精髓，一些莫名其妙的缩水导致游戏的可玩性直线下降，去掉 BASARA 技也让人不解。好在游戏的手感依然保持在了一定水准，有条件的话与朋友一起对战还是比较热闹的。

■PSP■UMD■Capcom■战国BASARA BATTLE HEROES■动作■2009年4月9日■1～4人■无对应周边

教父 II



推荐玩家人群

●喜欢“GTA式”游戏的玩家。●对电影三部曲有爱的玩家。●近期找不到游戏玩的玩家。

总分 13

■不进反退的典型。

多边形

其实本作如果不是冠上《教父 II》的名字，大家对它的期望值也不会太高，结果玩家兴冲冲地想去当一把电影中的老大，却发现只不过是一个拙劣的《GTA》模仿秀，自然是大失所望。任务设置搞得整个游戏支离破碎，而画面比起前作来简直是大退步，这样的游戏除了断系列的后路外还能干嘛呢？

雷电

众多模仿《GTA》的作品大多会有一些缺点，有些场景设计太过简陋，有些战斗系统一般，有些驾驶部分糊弄人，而这个彻头彻尾的模仿者具备了以上的所有缺点。你见过只有两栋楼的街区吗？我为什么要开车？好在可以听一下主题曲《Speak Softly Love》缓解下无奈的心情。

火云

好歹前作算是对《GTA》模仿得有模有样，而且加上特有的拷问等系统，还能够让喜爱电影原著的玩家玩得有滋有味，但没想到续作没有半点进步反而大踏步地倒退。除了画面之外基本一无是处，小得可怜的地图，无聊到让人睡着的任务设置，这是一款打着电影旗号的赤裸裸的骗钱之作。

■X360/PS3■DVD/BD-ROM■EA■Godfather II■动作■2009年4月7日■1人■无对应周边

太空侵略者 极限版 2



编辑评分

7

8

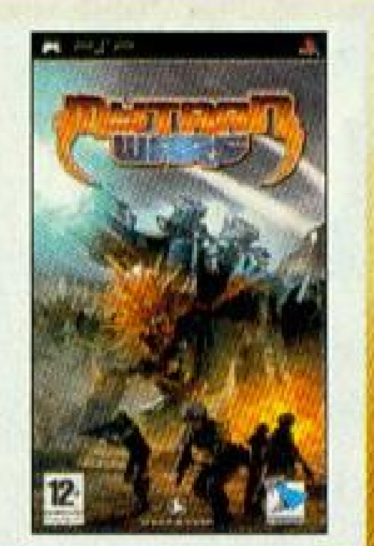
总分 22

九兵卫

有点游戏年龄的玩家都知道《太空侵略者》的大名，这次 NDS 平台上的新作，游戏并不单只面向那些怀旧的玩家。变幻丰富的背景让本作带有很强的流行色彩，虽然简单的玩法也能让我们能够迅速投入其中，但在挑战模式下也还是比较考验玩家技术的。另外本作的音效非常棒，建议大家不要错过。

NDS■Taito■Space Invaders Extreme 2■射击■2009年3月26日

外星战役



编辑评分

7

7

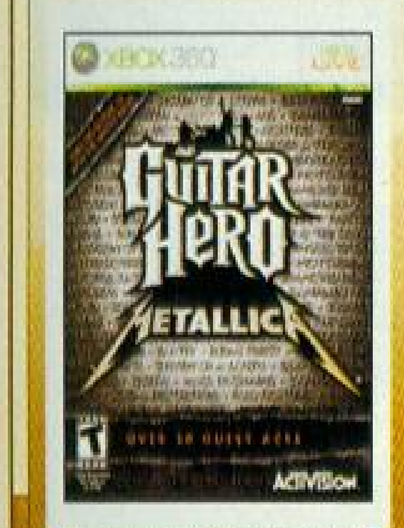
总分 21

星夜

本作是一款美式策略游戏，画面上采用了卡通渲染技术，所以看上去会觉得和其他游戏相比有点另类。本作对新手来说上手有点难度，但玩了一段时间之后就会发现游戏的战斗还是颇讲究技巧的，尤其是机体的选择与配备，再加上本作的研发系统也做得比较丰富，喜欢研究的玩家很容易沉迷于其中。

PSP■Mytran Wars■Stormregion■策略■2009年3月20日

吉他英雄 金属制品



编辑评分

7

7

总分 21

雷电

不用期盼在本作中可以获得什么全新的游戏体验，它只是资料片性质的作品，但是只要核心部分的选曲够劲儿，销量就差不了。在“Aerosmith”之后“Metallica”成为第二个目标，音乐和操作感之外的部分可以完全无视，只是游戏的选曲类型不像正篇一样广泛，喜欢经典金属摇滚乐的人才会大呼过瘾。

多机种■Activision■Guitar Hero：Metallica■音乐■2009年3月29日

阿尔卡那之心 2



编辑评分

6

5

总分 16

纱迦

印象中很久没见过移植得这么差的家用格斗游戏了。游戏的画面和街机版相比差得很远不说，动起来还经常会看到延迟和拖慢，不可理解的是音乐也经常出现问题。称本作为劣化移植毫不为过。其实单就游戏本身而言，本作不但人设更加精美，而且系统也有很大进步，上手度比一代高得多。可惜。

PS2■AQ Interactive■すっごい！アルカナハート2■格斗■2009年4月9日

燃烧丧尸



推荐玩家人群

●对丧尸有兴趣的人；想疯狂发泄的人。

纱迦

初玩时会觉得操作有些不便，面对四面八方围过来的丧尸显得手忙脚乱。游戏中的武器非常多，而且有不少武器都很有意思。放火烧丧尸也非常有趣，看着着火的丧尸成片扩大再成片消灭的感觉非常棒。武器还有升级效果，场景中的随机事件也挺有意思，每关都有三种玩法，玩起来不会觉得枯燥。

购买推荐度 ★★★

PS3/Burn Zombie Burn/SCE/9.99美元/射击/1～2人

洗碗工



推荐玩家人群

●喜欢另类游戏的人；追求血腥刺激的人。

纱迦

这款游戏有着颓废空虚的风格，血腥度不高不低，还穿插了一些无厘头恶搞，只要你不反感这些元素就会被吸引住。音乐表现也相当抢眼，让玩家有一种越杀越爽的快感。游戏的动作丰富，难度也不低，适合玩家反复挑战。故事模式 15 关，街机模式 50 关，并支持联机，游戏素质和充实度都很不错！

购买推荐度 ★★★★

X360/the Dishwasher：Dead Samurai/Microsoft/800MSP/动作/1～2人

文 九兵卫 美编 anubis





其实对于本作，很多人都是冲着《公主皇冠》与《奥丁领域》的制作小组而来的，只不过这次游戏走的是日式和风绘卷路线。横版的2D画面以及简洁的动作则保持了一贯的特色。不仅如此，游戏还针对Wii玩家在难度上给出了更大的空间，即使是动作游戏的苦手也能轻松体验本作的独特乐趣。

胧村正	MMV	动作角色扮演
Wii 胧村正		日版
2009年4月9日发售	1人	6800日元
无对应周边		

系统解说

通关时间：双主角路线通关约15小时；全要素完美约30小时。

操作说明

双截棍手柄	
按键	说明
摇杆	角色移动
十字键左、右	切换忍袋中的道具
十字键下	使用当前道具
A键	攻击/调查
B键	奥义/取消
C键	切换装备中的刀
Z键	切换地图显示
+键	调出菜单

NGC手柄	
按键	说明
十字键/摇杆	角色移动
R键	切换忍袋中的道具
X键	使用当前道具
A键	攻击/调查
B键	取消
Y键	奥义
L键	切换装备中的刀
Z键	切换地图显示
START键	调出菜单

战斗动作	
按键	说明
A键+下	下段攻击
A键+上	挑空
A键+下（长按后松开）	回旋斩
A键（不放）+前、后	空中冲刺
A键（不放）	防御
A键（被攻击瞬间）	弹返
斜方向前、斜方向后	翻滚

地图



和《奥丁领域》一样，本作的地图呈2D线性结构，调出地图菜单可以看到目的地，宝箱（房间中的除外，拿完之后颜色由橙色变黑色）、商店、温泉、存盘点以及魔窟等信息也都会在地图上标明出来。不同地点的地图需要在商人处购买，有了地图之后我们可以对自己的前进路线有一个更直观的了解。

生气值与魂

■**生气值**：生气值在战斗中无任何影响，只与锻造刀有关。提升生气值的方法是吃东西，大家在遇到各种食亭时千万不要错过补充的机会。后期能做高级料理之后，自己做料理吃也同样能够迅速提升生气值。

■**魂**：魂同样也是锻造刀时的一项必需品。平常可以在每个场景中多加点绿色的魂来积少成多。如果大量锻造刀而严重缺魂的话，那就只有去刷杂兵攒魂了。



装备

■**刀装备**：本作的装备系统分为两个部分。最主要的就是武器装备，也就是刀装备。玩家最多可以同时装备三把刀，战斗中或者平时都可以随时在这三把刀中进行切换。而若想更换这三把刀，必须在非战斗状态下。装备各种刀对玩家的"体力"和"力"这两项能力有要求，除了通过升级来提升能力值，利用饰品来增加的能力点也同样是可行的。

■**饰品**：饰品位于装备栏的最下方，玩家只能选择一件进行装备。在场景里的宝箱或者通过魔窟的挑战我们可以获得各种效果不同的饰品，在特定的情况下能给玩家起到一定的帮助。

©2009 Marvelous Entertainment Inc.

刀

■**使用区别**：游戏中提供给玩家的刀有两种。其中太刀出招快，攻击频率高，适合对付移动灵活的敌人，而一些需要先拼刀的敌人，太刀也是绝对的首选；大太刀挥舞起来则有明显的重量感，虽然出刀慢，但是攻击范围广，能同时让多个敌人形成长时间的硬直。不仅如此，大太刀的滞空能力很优秀，在空中连击较为稳定，在对付一些大型敌人时有出其不意的效果。





■**灵力槽**：显示在画面正上方的灵力槽可以说是本作最核心的一个系统。弹返敌人攻击、防御格挡、奥义……这些都会消耗每把刀的灵力槽，当灵力槽被减为0的时候，刀就会被折断（灵力槽显示为红色）。被折断的刀经过一定时间才会回复，而在此期间我们只有换其他刀来进行战斗，否则战斗中只有被挨打的份。另外，加绿色魂也能回复灵力槽。

■**刀的收集**：既然刀是游戏的关键词，那么收集全部的刀就理所当然地成为玩家的一项重要的日程了。虽然总数为108把的刀听起来有些吓人，但其实真正需要玩家去专程收集的只有普通结局和真结局通关的4把刀以及白色魔窟中的4把刀。其他的刀均是通过相互锻造制作出来的，所以收集全部刀的目标并不难完成。

■**锻造**：完成游戏序幕的剧情之后，我们就可以进行刀的锻造了。前面已经提到，锻造刀需要足够的生气值与魂，而刀的整个锻造路线类似于角色扮演游戏中的执照盘。正方形图标的刀是在流程以及魔窟中获得的，而菱形图标的刀则是通过锻造得到的。总之，刀的锻造是需要相互关联、不断延伸的。

技

本作的战斗采用是随机触发的遇敌方式。在各种普通攻击中，浮空技的实用性比较高，玩家要熟练掌握挑空的方法与时机，空中的3次冲刺机会也尽量不要浪费了。而且，当敌人第一次从空中落地时，我们还有一次机会在它们的硬直消失之前将敌人再次浮空，这里建议大家使用方向键下+A的攻击。

除了普通攻击，玩家还可以使用奥义以及居合斩。奥义效果视每把刀而不同，发动时消耗刀的灵力槽。居合斩是在换刀的时候发动，效果为瞬间全屏攻击。居合斩只有在灵力槽闪光的情况下才能发动，中间会有一段恢复时间。



等级与能力

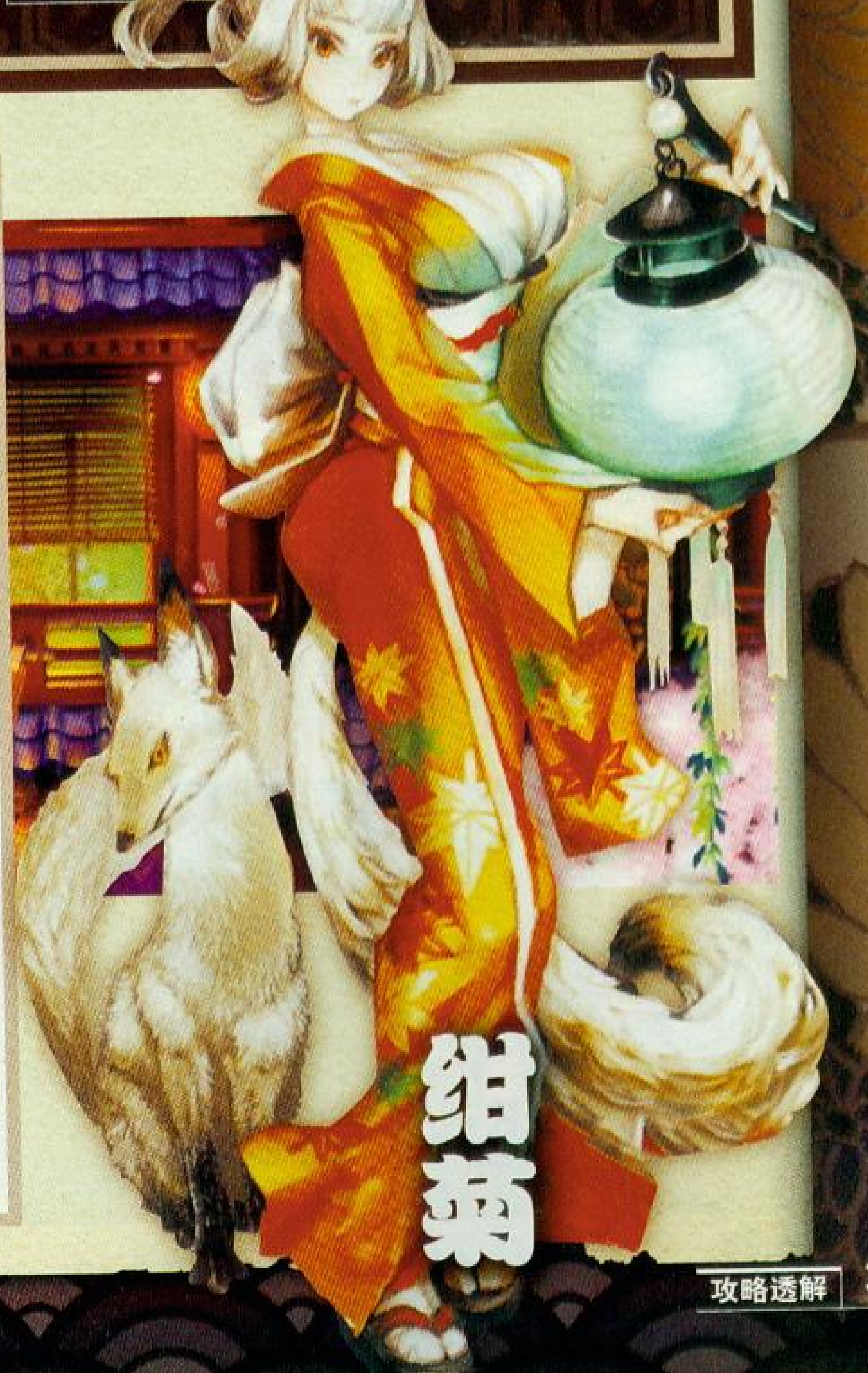
和其他游戏不同，本作中敌人的能力是随着我方等级的提升而提升的。也就是说，我方越强则敌人也越强（包括BOSS），所以练级在游戏中除了装备刀的需要之外意义并不大。想要从根本上提升自己的能力并让战斗更加顺利，最好的方法就是锻造出更强的刀。因此，多花点时间琢磨刀的锻造路线要比花时间练级来得更有效率。顺带提一下，游戏中主角的最高等级为99级。

料理

《奥丁领域》中的种子系统到了本作中被换为了更加简单明了的料理系统。料理的主要作用并非是回复HP，而是增加锻造刀时所要用到的生气值，所以大家在路上遇到食亭的时候就不要吝啬了，尽管放开肚皮去饱餐一顿吧。吃完各种料理后会带来不同的满腹度，要等满腹度归零之后才能再吃东西。使用食物类道具也同样如此，所以在战斗中使用回复道具时也要注意这一点。

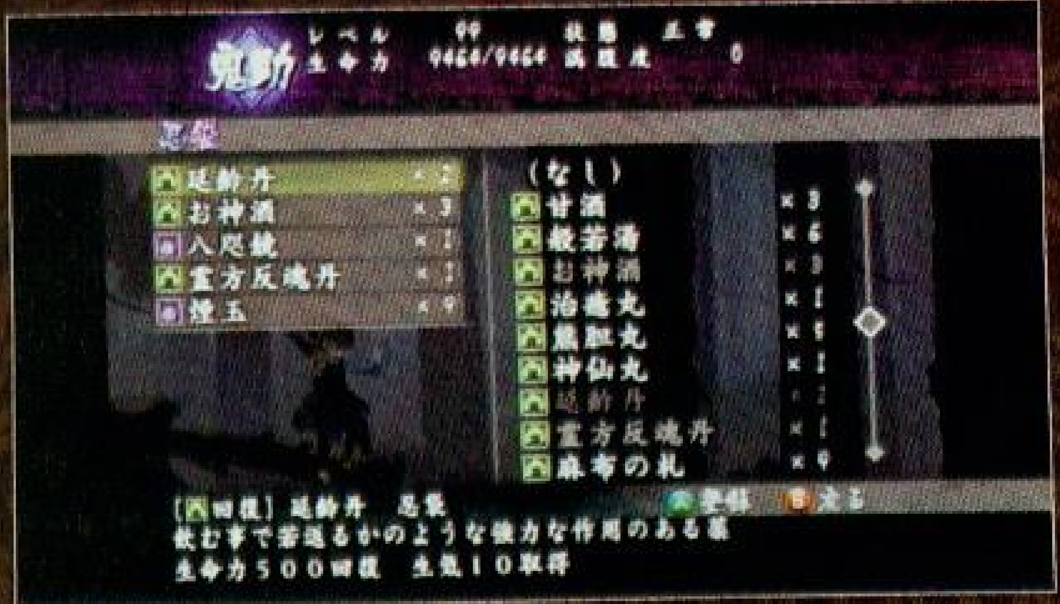
当然，料理并不是天生就会做的，我们需要对应的配方。各个地区的商人以及宝箱中会有一些不错的配方，游戏时要记得多去收集，这样便能以普通的低级食材制作出高级美味的料理了。





忍袋

忍袋其实就是本作的道具系统，我们在游戏菜单中可以随时进行配备。切换和使用忍袋中的则是即时的，且使用时机限定在地面的非受创状态下，所以大家在遇到强敌千万不要手忙脚乱。



评价



游戏中的每场战斗结束后会有评价画面，其中会显示战斗所获得的金钱和经验值。针对玩家的战斗完成情况，系统在评价时还会给出额外的经验值奖励。例如瞬间完成战斗、用居合斩消灭敌人、无伤、以弹返消灭敌人等等，这些都可以提升评价，我们在战斗时不妨多往这些条件的方向努力。

挑战里BOSS：完成两名主角的路线得到解除白色封印的能力，我们就能用一名角色去对应的迷宫挑战另一条路线中的BOSS（最终战除外），胜利后能得到不同的道具与饰品。

流程攻略

百姬传



胧剑百鬼夜行

序幕

路线：相模

序章主要是用来适应操作，能大致熟悉教程中的几个动作即可。往目的地前进的路上注意收集魂以及道具（地图中以橙色标明），半路上以及BOSS战之前都有存盘点。

BOSS　青坊主

获刀：长谷部国重

第一场BOSS战不是很难，其攻击频率很低而且出招时的准备动作都较为明显。需要注意的是BOSS放出的光柱以及从空中扑下时的攻击，不过这两招同样比较容易躲掉。



二幕

路线：相模→武藏

原路返回后从相模前往武藏，路上遇到行商人时别忘了先购入地图。在武藏右上角场景的枯井中可以得到不错的道具“火鼠の衣”，不要漏过。这里遇到亡灵类敌人时只要反弹它们的攻击就行了。



BOSS　轮入道

获刀：火车切广光

该BOSS使用炎属性攻击，装备“火鼠の衣”或者使用道具可以避免陷入“炎上”这一异常状态。战斗中我们要小心BOSS的冲撞以及往地面放火的技能，建议此时多进行跳跃来调整自己的位置。



三幕

路线：武藏→相模→伊豆→骏河

本章要先从武藏返回相模，在通往伊豆的出口附近用刚刚获得的刀可以解开那里的封印。伊豆有一种名为饿鬼的敌人，它们成群出现会猛啄我们的刀，建议多使用居合斩，不宜在原地与其纠缠。解除骏河的结界进入“萨た卡”，迷宫深处是BOSS战。

BOSS　雪之丞

获刀：出云守永则

对付该BOSS，我们需要先将他的剑打断，所以要不断地对其发动连续斩击。本战难度不高，如果追求无伤则要小心他念台词时会发动无硬直攻击，中距离BOSS释放剑气时以跳跃来躲掉，以免对灵力槽的消耗。



四幕

路线：骏河→甲斐→信浓→飞弹

原路离开迷宫后从骏河往甲斐前进，路上能碰见小猴触发温泉事件。新的敌人侍需要先打断他们的刀，而鸟天狗倒不是太棘手。继续前进，从信浓来到飞弹会遇到雪女，觉得在空中不好打的话直接反弹她们的攻击也行。

BOSS　一本だたら

获刀：一文字则宗

本场BOSS战会分为3个阶段：首先我们要攻击BOSS的脚，累计伤害到一定程度后跳上BOSS的脚掌就可以来到云端进入战斗的第二阶段，攻击时要注意回避BOSS的手掌；最后一个阶段BOSS会变成大野猪从空中掉落，此时是给予BOSS大幅伤害的好机会。这3个阶段轮回几次，战斗便可以结束。





赤鬼

大战章鱼怪：在伊势和伊豆的乘船点出海，我们除了捕鱼还有几率会半路遇到章鱼怪，想要战胜它建议使用大太刀的滞空效果来回砍断其所有触角，时间限制为1分钟。

五幕

路线：飞弹→美浓

泡完温泉之后从飞弹往美浓出发。路上的敌人都是些熟面孔，注意回收宝箱中的道具就行。在美浓的目的地前解开绿色封印，这样就可以进入鸣神城的迷宫，迷宫里楼梯两侧的房间不要漏过。

BOSS 鹈

获刀：狮子王

对付这个BOSS需要小心它的旋转攻击，此招可以直接让我们的刀折断，所以我们在看到BOSS进行蓄力时便要做好跳跃或翻滚的准备。成功躲避它的旋转攻击后，BOSS会躺在地面一段时间，这时可以对其猛攻。



六幕

路线：美浓→近江→山城



本章节的难点在于从山城进入地狱之后。在迷宫的深处会同时遇到赤鬼与青鬼这两种大型敌人，它们的冲撞、砸地以及直拳对我们的刀以及体力伤害极大，绝对不可以硬拼，看到出招准备动作就及时回避，将它们打出硬直后也要尽量浮空追击以争取最大伤害。在邻近目的地的场景中还有一对牛头马面，攻击力更高，而且还会直接用手抓住玩家，因此要更加谨慎。

BOSS 大鬼

获刀：鬼切

战斗一开始我们会在BOSS的肚子中，攻击一定程度后便能从BOSS体内出来。由于该BOSS实力强大，所以只能智取不能硬拼。具体方法是躲在骨堆的后面而不让BOSS发现，一段时间后再出来跳到BOSS的头上进行攻击，被它发现出现“！”的提示时，再迅速躲回骨堆的后面，如此反复几个回合便能消灭它，场景中的杂兵基本可以无视。

七幕

路线：山城→伊贺→伊势

从山城到伊贺再到伊势的路上没有难点，进入伊势的目的地之后，天空会“乌”云密布，影响我们的视野。碰到这里的蝴蝶会中毒，要注意回复。虽然这里也有赤鬼和青鬼，但难度相比地狱要简单多了。



BOSS 雷神

获刀：陆奥守吉行

虽说是神，但该BOSS的大部分雷球攻击都能用刀进行反弹，全屏的雷电攻击则可以站在场景两边便能回避。高度不够需要站在云彩上对其攻击，给予雷神一定伤害之后，她还会从空中跌落到地面。



终幕

路线：三河→尾张→伊势→伊贺→大和

最后一章节达到目的地稍微要花点脚力，如果觉得麻烦也可以付费乘坐交通工具，只是注意方向不要坐反了。位于大和的最终迷宫很轻松，就是长一点而已。战斗开始前记得适当整理强化一下装备。



BOSS 不动明王

获刀：凭き落とし

百姬的最终战是看不到BOSS的HP的。战斗时我们要不断击退场景中的两名护法童子（一定时间回复），这样就能分别解开BOSS右脚、左脚、两只手、腹部和脸部的结界。具体部位我们一定要注意看画面下方的文字提示，依次对这些部位进行攻击就可以结束战斗。两名童子的蓄力雷击和来回冲刺这两招伤害比较大，务必要躲掉。另外在战斗中这两个童子还会合体成为两个光球发动爆炸攻击，此时必须要站在场边两边躲掉，否则很容易被秒。

关于难度



游戏从易到难，给我们准备了三种不同的难度，其中“无双”和“修罗”难度是游戏初期就有的。而“死狂”难度需要用“修罗”将任意主角通一次关便会出现。由于“无双”和“修罗”难度在游戏中是可以自由切换的（战斗时除外），所以我们只要在打最终BOSS之前确保难度为“修罗”，这样就可以开启“死狂”。

“死狂”难度需要开始新游戏“始めから”才能选择，在该难度下角色的HP只有1，也就是说随便被任何敌人攻击一下就直接死亡，中途也不能切换难度所以玩起来还是非常刺激的，适合那些喜欢自我挑战的玩家。



人鱼的奖励：击败章鱼怪之后再次乘船出海，一条“大鱼”会从我们的头顶一跃而过。定睛一看原来是美人鱼，她会奖励给我们道具“八咫镜”，作用是返回前一个存盘的祠堂（使用次数无限）。



鬼助传 妖刀村正忍法帖

序幕

路线：山城

和百姬一样，流程开始之前仍然是教学，已经完成一条线的玩家可以直接跳过。这里的敌人基本都是忍者，大家可以用来体验并适应一下鬼助和百姬在操作手感上的区别。

BOSS 黑猿

获刀：长曾祢虎彻

BOSS 的攻击主要就是两种，一是抛出回旋手里剑，二是用手里剑对正前方进行旋转攻击。前者能很轻松躲掉，灵力槽充足的情况下也可以和 BOSS 硬扛着打；后者我们在看到 BOSS 进行蓄力时，必须及时躲掉，不能与其拼刀，此时可以顺带跳到其背后攻击。





二幕

路线：山城→伊贺

从山城到伊贺，路上会很顺畅，阁楼里的宝箱不要遗漏了（地图上不显示），来到伊贺后与小猴对话可以泡到温泉。用刚刚得到的刀解开伊贺目的地前的封印便能进入迷宫，一路向上后开始 BOSS 战。



BOSS 大百足

获刀：伊贺守金道

这是游戏中最简单的一场 BOSS 战。这条大虫没有 HP 的显示，我们只要不停地将其"切割"并消灭它的所有关节就可以获得胜利。攻击一定程度后，BOSS 会偶尔暴走冲刺，不过对我们来说还是没有什么威胁。



三幕

路线：伊贺→伊势→尾张→美浓

本章节的路线比较长，但都可以很快通过。尾张的大蟾蜍有点硬，当它胀起肚子发动攻击时对刀的灵力槽消耗很大，从空中飞扑的招式也比较恶心。在美浓迷宫的最后几个场景中，要小心地面的竹子机关，我们可以通过地面的凸起对陷阱进行判别。

BOSS 虎姬

获刀：孙六兼元



本战的场景很长，消灭完虎姬的两个侍从后我们需要跟着她来回跑，除了要注意路上的障碍之外，近身时提前挥刀可以避免被虎姬的乱箭射中。总体来说战斗的难度并不高。

四幕

路线：美浓→尾张→三河→远江

这里提一下风筝忍者，由于将其打死后他会自爆，我方常常会因此受到较大伤害。对付这种无赖的自杀袭击只有多使用居合斩或者奥义，即使用刀砍也不能太贪刀，要避免使用连击。至于远江的迷宫，除了鸟天狗也就没什么新鲜的敌人了。

BOSS 小夜

获刀：小乌丸

战斗中我们要及时斩落对方放出的灵符，一旦被灵符束缚了就只有挨打的份。当 BOSS 在空中移动时，多使用大太刀能够轻松对她进行连击。弹返 BOSS 扔出的爆弹并命中她可以使 BOSS 倒地，这也是不错的攻击机会。



温泉巧遇：让游戏中的各个场景里的小猴给带路，我们就能享受免费的温泉浴。随着章节的推进，在温泉中也能巧遇到游戏中的其他角色，这里面还不乏一些有趣的对话。

五幕

路线：远江→三河→尾张→伊势→伊贺→大和

本章的路线又是比较长的，且很多场景之前都来过，所以建议大家适当地乘坐一些交通工具。大和目的地的寺院结构有些似曾相识，敌人也是老面孔，只是场景中会有不少的绿色蜘蛛，赶路的话可以直接避开它们。

BOSS 土蜘蛛

获刀：蜘蛛切



本战的BOSS稍微有点麻烦，它会在横梁上到处乱爬，因此我们要随时掌握它的位置。场景中的小蜘蛛可以无视，但万一被BOSS的蛛丝缠上，这些小东西的攻击还是非常让人郁闷的。建议本战中多发动一些全屏攻击的奥义或者滞空攻击，另外也要注意回复。

六幕

路线：大和→伊贺→伊势→尾张→美浓→飞弹→信浓

来到飞弹后这里有雪女，速战速决可以很快提升等级。而目的地迷宫川中岛古战城迹会有蹲坐着的火枪兵，虽然拼刀可以挡掉它们的射击，但是对灵力槽消耗很大，最好还是算好其射击的时机及时躲过。敌人不在视野之内时，就尽量不要在地面直线行走。

BOSS 血狂毗沙门

获刀：备前长船兼光

这个BOSS看上去威风八面，但其真实力却很弱。我们可以直接在它的正前方进行攻击，看到BOSS有出招的准备动作时，再跳到它背后进行攻击，尽量不要进行防御以免刀被打断，战斗可以很快结束。



七幕

路线：信浓→甲斐→骏河

本章节的路线不长，很快就能走到目的地。战斗方面也没有难点，在骏河的灵峰富士山麓可以用雪女提升一下等级以装备更好的刀具。

BOSS 龙神

获刀：相州五郎正宗

龙神可以说本作最有魅力的BOSS之一，其发出的火焰和雷球都可以被反弹，打起来煞为爽快。战斗中我们需要攻击BOSS的面部，龙神比较有威胁的一招是天空变黑后它会从场景中穿过，这时要迅速跳起来躲过去。



终幕

路线：骏河→伊豆→相模→武藏

最终章节了，大家可以顺路完成一些魔窟的挑战。当然，温泉世界还是别忘了去触发。最后的武藏迷宫各位应该都已经很熟了，里面也没有什么强力的敌人，我们直接去最顶层找BOSS算账。

BOSS 犬神德川纲吉

获刀：无铭玉ノ绪

鬼助的最终战比百姬要耗费时间一点。战斗分为两部分：第一阶段和德川纲吉交手，他的主要攻击手段是让侍从进行突刺，我们只要跳起来或者闪到他背后就能躲过去，连续攻击BOSS可以让他一时无法瞬移。第二阶段BOSS会变身为犬神，场景中的旋涡会对我们的行动造成很大干扰。画面变黑时，犬神会钻地攻击，此招延续时间长，需要站在场景边才能躲掉。本场战斗只要稳扎稳打，取胜也只是时间的问题而已。



双主角路线

游戏中的每个存档都有鬼助和百姬两条路线，两者相互独立。完成一条路线后，另外一条路线不会继承任何等级或者道具，但是如果将男女主角两条路线全部完成后，那么两条路线中所收集的刀具就全部共通了（饰品和道具不继承），同时各个关卡中的白色魔窟也可以全部解除封印。这里提醒大家一定要在同一存档内完成两条路线，不同的存档之间是无法进行任何继承的。

全结局

本作中两个主角都分别有三个不同的结局，这并不意味着玩家需要六周目才能收齐全部结局，不同的结局区别只在最终战时所装备的刀，因此只要用一个存档反复完成最终战就能达成全结局，具体要求如下。

■**普通结局**：达成该结局没有任何要求，只要分别完成鬼助和百姬的故事流程即可，难度也没有任何要求。

■**真结局**：同时装备上两名主角在普通结局通关时得到的刀“凭き落とし”以及“无铭玉ノ绪”，再分别去挑战最终战，我们就能迎来两名主角的真结局。鬼助的真结局中对付的BOSS是百姬，而百姬则要对付鬼助，战斗的难度不大，就是不停地拼刀，打断对方的刀之后可以中断其换刀动作，这样能形成追击。完成真结局后，百姬能够得到新刀“鬼丸国网”，而鬼助则可以得到“三日月宗近”。

■**最终结局**：最终结局需要完成前面两种结局并得到白色魔窟中4把隐藏的刀，这样才能锻造出所有的刀，而我们需要的正是108把刀中的最后一把——胧村正。装备上胧村正（需角色等级90以上），再分别去挑战两名主角的最终BOSS（和普通结局的BOSS一样），这样就可以完成最后的两个结局。达成最终结局也不复杂，只是将两个角色全部练至能装备胧村正的等级需要稍微花费点时间。



GAME OVER：准确地说游戏中并没有GAME OVER的设定，HP被减为0之后玩家会从该场景重新开始，之前使用的道具不减但经验值保留，对玩家真的很体贴。

全魔窟挑战

百荒法师结界阵

地点	封印颜色	推荐等级	获道具
武藏	红色	9级以上	锁帷子

初期去挑战该任务有点吃力。想要获胜的最佳方法是趁法师跳起来的时候在空中对他们进行连击，尽量减少自己在敌群中的落脚时间以免刀被打断。本场战斗每批为 10 个敌人，击退 10 批敌人便可以迎来胜利。

忍法影分身百体

地点	封印颜色	推荐等级	获道具
山城	红色	9级以上	大食汉の小皿

本场战斗依然是 100 个敌人，难度不算高。如果有范围攻击的奥义可以提高攻击效率。正常来说只要将敌人稍微吸引得分散一点，战斗就会比较轻松了，算是非常好通过的一个魔窟。

疫病神

地点	封印颜色	推荐等级	获道具
尾张	橙色	16级以上	桧の数珠

由于该魔窟是单个的 BOSS 战，所以反而比杂兵战要简单。BOSS 会原地释放毒气，此时不要近身。而当 BOSS 浑身发光时，我们需要停止攻击，待它对地面冲撞结束后再继续攻击。打到最后，BOSS 的体型会变得很小，基本没有还手之力。

山神乐天狗岚

地点	封印颜色	推荐等级	获道具
远江	橙色	23级以上	打出小槌

这里稍微有些棘手，以防万一可以多准备一些砥石。较为稳妥的打法是将天狗集中吸引到场景两边的角落，多使用居合斩或者范围攻击的奥义后再立刻跑向另一侧，不要停留在原地，否则天狗的羽刃攻击对灵力槽的耗损极大。

养老ノ泷の虾蟆蛙

地点	封印颜色	推荐等级	获道具
美浓	绿色	29级以上	伊势の御守り

该魔窟的敌人全部是蟾蜍，但数量并不是很多。战斗时保持场景两边来回移动，以防被敌人的飞扑命中。有时受到蟾蜍的攻击也会中毒，因此带一点回复道具也是很有必要的。多打游击战可以确保本战的胜利。

七人の侍

地点	封印颜色	推荐等级	获道具
三河	蓝色	36级以上	大和の灵药

此战最好速战速决，集中火力打断其中几名敌人的刀之后要排除干扰进行追击，建议直接使用奥义，如果敌人过于集中就及时转移。由于侍不能对空，所以利用这一点我们可以让战斗变得轻松一些。

雪女郎花魁道中

地点	封印颜色	推荐等级	获道具
飞弹	蓝色	42级以上	鸟头の毒药

本场战斗非常简单，我们只要不断地反弹雪女的冰刃就可以解决大部分敌人。而且本战的敌人数量也不算多，装备好的话很快就能完成这一挑战。

丑三つ时の肝试し

地点	封印颜色	推荐等级	获道具
相模	紫色	47级以上	鸣子

本场战斗分为两个阶段。第一阶段的敌人是 3 个青坊主先集中火力消灭前面两个，然后再打后面的第三个就比较轻松了；第二阶段的敌人是前面介绍过的疫病神，打法类似，这里就不再作介绍。

大猿忍群忍龟部队

地点	封印颜色	推荐等级	获道具
伊贺	紫色	49级以上	忍びの足袋

在这个魔窟中我们要同时应对多个忍者 BOSS。由于 BOSS 的身高较高，我们在跳跃的过程中很容易被其手里剑截断而导致无法逃脱，所以不到不得已就不要等到被逼到角落再想到换位置。战斗中要灵活一点，尤其是 BOSS 用手里剑对前方攻击时，务必要躲掉。

鸟兽戏画

地点	封印颜色	推荐等级	获道具
甲斐	白色	50级以上	饿鬼の小皿

敌人是鸟和野猪的组合，虽然是菜鸟和菜鸟的弱弱组合、难度不高，但也不能大意。尤其是鸟从空中飞扑的豚击对刀灵力槽的消耗很大，战斗中要回避。不过“猪也不是好惹的”，建议先玩家消灭完野猪后在空中对鸟发起攻击。

柳生一族の阴谋

地点	封印颜色	推荐等级	获刀
大和	白色	57级以上	数珠丸恒次

该魔窟一开始我们要消灭几批忍者敌人，难度不大，要稳扎稳打保存实力。而雪之丞登场的时候他也并非一个人，其身边的侍非常麻烦。因为只有雪之丞会释放剑气，所以战斗中不要离他太远。将侍逐个消灭后，BOSS 就任人宰割了。本场战斗推荐使用带有推进效果奥义，这样能把敌人全部堵到场景的一边。

铃鹿卡の大百足

地点	封印颜色	推荐等级	获刀
伊势	白色	64级以上	大典太光世

BOSS 还是游戏中最弱的 BOSS，只是数量增多了而已。这是后期最容易通过的一个魔窟。按流程中的打法正常打的话可以轻松实现无伤通过。

天に升龙、地に伏龙

地点	封印颜色	推荐等级	获刀
骏河	白色	71级以上	大包平

这场战斗我们会直接面对两只龙神。一开始最好不要往场景中间跑，尽量多打掉其中一个 BOSS 的血。由于是以空中攻击为主，所以这里最好换上攻击力高一点的大太刀作为主要武器。BOSS 的攻击威力都不是很大，打得稳一点也不难。

鬼退治百番胜负

地点	封印颜色	推荐等级	获刀
近江	白色	78级以上	童子切安纲

本场战斗的难度非常之高，敌人的攻击力要比流程中大很多，等级不够的话受到两下攻击就会直接被秒。第三波第四波分别出现的青鬼赤鬼以及牛头马面还好说，最后一批敌人是这四个大家伙同时堵在场景中，在发动攻击时要时刻小心敌人的行动，特别是它们不在画面中的时候。如果觉得实在困难，那就直接和这几个家伙硬拼奥义，逐一将其击倒后玩家的压力也会一一减轻。

战国怨灵合战场

地点	封印颜色	推荐等级	获道具
信浓	白色	85级以上	富山の灵药

完成这个魔窟主要需避免在地面的停留，因为火枪的攻击力以及防御时对灵力槽的损耗都很大。此外，对付空中的风筝忍者最好使用大太刀一刀一刀地砍，近身被其自爆的话还是非常痛的。战斗最后出现的 BOSS 不怎么难缠，想迅速搞定的话就直接用奥义将其顶在版边痛殴。



百鬼夜行

地点	封印颜色	推荐等级	获道具
伊豆	白色	92级以上	鸣神の腕轮

最难的一个魔窟其实就是之前数个白色魔窟的结合体，我们稍有大意都会导致前功尽弃。杂兵战要尽量打得稳妥些，遇到 BOSS 就不必保存实力了。在最后玩家会同时与“鬼助”和“百姬”进行战斗，主要就是不停地拼刀，只要不留出间隙让他们放奥义，基本就能看到胜利的曙光了。



最强装备：游戏里能拿到最强的刀当然就是108把名刀中的最后一把胧村正。而最强饰品则是伊豆的白色魔窟中打到的“鸣神の腕轮”，装备它之后灵力槽就不会消耗了。

如果你事先关注过本作的话，对于本作的改变应该不会有什么意外。不过游戏的素质却是之前所没有预想到的，着实不敢令人恭维。在玩本作之前，大家应该把之前对于《战国BASARA》的一些印象都抛诸脑后，这样打起来可能会感觉更棒一些。不过话虽如此，本作的画面、音乐（尤其是语音）和充实度绝对是没有问题的，算得上是PSP上的大作级别。

通关时间：30分钟

文 纱迦 美编 NINA

战国BASARA 战斗英雄		Capcom	动作
PSP	战国BASARA BATTLE HEROES		日版
	2009年4月9日	1～4人	4800日元
	无对应周边		



操作指南

基本操作

滑杆／十字键	移动
SELECT	切换同伴指令
START	暂停／跳过动画
□	普通技
△	固有技1
×	跳跃
○	锁定键
L	防御
R	入构
□+△+×	发动战极驱动
R+□	牵制技
R+△	固有技2

冲刺

冲刺的指令在本作中被改成了同一方向快速按两次，滑杆和十字键均支持此操作，如果按住方向键不放还可以延长冲刺距离。在使用冲刺的时候，画面下方会出现一条耐力槽，随着冲刺距离的增加，这条槽会不断减少。冲刺指令还可以在空中输入，空中冲刺将大幅减少耐力槽，不过实用性远比地上的要高。

固有技和牵制技

固有技本来是游戏的最大亮点，但是在本作中被大幅削弱，每名角色只有两种固有技。更要命的是很多角色留下来的固有技都不是其最有名的代表技，像原来游戏中的顶尖强者上杉谦信，因为本作删除了神速，实力大幅弱化。不过固有技之后的衍生和变化还是存在的，指令多为连按△或按住△不放，玩过原作的人一定很熟悉。



牵制技是本作新提出来的概念，本质上就是飞行道具，也就是俗称的发波。牵制技的特点是距离远，威力弱，一般不能用于连续技中。当锁定圈变黄的时候，就表明对方已经进入了牵制技的范围，不过很多角色的牵制技事实上远远不止这个范围。部分角色的牵制技有按住□不放蓄力的设定。

婆娑罗技和战极驱动

本作取消了婆娑罗技——没错，就是取消了。战极驱动虽然保留，但是效果也有变化，虽然基本能力全部上升，但是在战极驱动中体力为0依然会算作死亡。另外由于本作取消了金钱、连击数等奖励设定，因此战极驱动的好处也就变成仅提升能力了。

值得一提的是战极驱动发动的指令是□+△+×，笔者感觉这个指令需要时间去适应。一开始总喜欢4个键一起按，其后果就是发动了战极驱动又变换了锁定目标。大家可要引以为戒啊。

锁定

本作强调的是2对2的PK战，以往游戏中的半自动锁定设定被取消了，因此锁定就变得异常重要。游戏中，按○键为切换锁定目标，按住○键不放等一段时间就会解除锁定。本作的同屏人数非常少，不过相对地杂兵的AI要高一些，因此还是锁定起来打比较方便，打的时候尽量让杂兵聚集在一起，这样就不至于被偷袭了。



基本规则



画面解说
①我方战力槽
②敌方战力槽
③剩余时间
④同伴指令
⑤玩家体力槽
⑥玩家战极驱动槽
⑦入构指令
⑧小地图
⑨锁定圈
⑩警告

©CAPCOM CO., LTD.2009 ALL RIGHTS RESERVED.

战力槽＝胜负槽



本作的基本系统与过去就有很大不同。首先，当玩家控制的武将体力变为0时，游戏并不会结束（任务模式部分关卡例外），只是会让战力槽减少。同样的，敌人也有战力槽的设定。任一方的战力槽被减为0的时候，对方就算胜利。

战力槽的设定初一看似乎是有利于玩家，其实不然，因为本作的绝大部分时候都是玩家和CPU协同作战，而CPU阵亡的话同样会扣除战力槽，如果扣光的话就算玩家满血也算失败。CPU的AI完全不值得信赖，尽管游戏中可以按SELECT键通过传令对同伴下达众多指令，但依然效果不大，CPU的AI依然蠢到极点。本作的敌人攻击力异常地高，进入战极驱动后更是夸张之极，而CPU在敌人发动战极驱动之后还是义无反顾、勇往直前，着实让人吐血。

不过每个角色对应的战力槽不是固定的，首先每个角色对应的战力槽——游戏中称为コスト——就有区别，装备不同的武器防具之后区别更大。一般来说武器防具的性能越好，コスト就越高。真田幸村和伊达政宗拥有减少コスト值的装备，不过其他性能一塌糊涂。如果你觉得AI实在让人受不了，强烈建议找朋友一起双打，要是找不到人就给CPU用一些垃圾装备吧，这样他们能够多死几次。但是本作的高难度下给的时间也非常紧迫，CPU的武器弱了也有负面因素，还是建议与人合作。



锁定圈

锁定圈的作用可不仅仅只是锁定而已，锁定圈会随着敌人的位置变色。蓝色表示和敌人距离很远，人畜无害；黄色表示已进入牵制技的范围，不过如前所述，很多牵制技的距离要更远一些；红色表示已进入普通技的范围，基本上所有攻击都可以奏效。



当敌人在近距离进入防御状态时，其身上会显示GUARD字样，此时快速输入←←或→→，即可绕至其背后。这时会出现CHANCE字样，攻击敌人时会有两倍伤害的加成。反过来，如果玩家被敌人兜后，则会显示DANGER字样，此时被敌人攻击的话亦会有两倍伤害的效果。



真田幸村

警告

屏幕上的硕大箭头是警告。警告出现的方位表示从此方位会有敌人发动攻击，黄色为即将接近，红色为已经接近，出现这种警告就要注意了。本作因为基本上都是BOSS战，所以以往系列的障眼大法不起作用，只能通过此标示来注意了。

连续技

连续技的作用自然很高，普通技中接固有技是最常见的连续技，不过实用性一般。这里推荐的连续技是普通技数次（具体次数因人而异）之后接冲刺取消，如此反复。不过本作设定为敌人受到一定次数的攻击就会倒地，因此无限连不可能。可以视情况在中途接固有技，威力大的低HIT固有技特别有效。

和系列风格一致的是，杂兵倒地依然有被攻击的判定，因此杂兵可以轻松连死，但敌将就不可能。敌人倒地时锁定框变为白色，此时表明一切攻击无效。敌人起身后没有被攻击的判定，换句话说就是无敌，这个算是基本常识了。不过有心的玩家应该会发现，当敌将被打飞的时候锁定圈会慢慢从红到黄最后变蓝再消失，如果时间足够的话，当锁定圈为黄色时是可以用牵制技追击的。如果敌人位于版边，还可以趁机用普通技追打，敌人被打飞时如果受身也可以重新连过。总而言之，就是要尽量把敌将引至版边，然后根据锁定圈的颜色来行动。



游戏模式

故事模式

故事模式（ストーリー）是玩家首先应该挑战的模式，反复



挑战本模式可以令角色不断出现。故事模式每个角色都有6关，打过之后只有一张静止图片，由于此模式台词无字幕，日语不好的玩家只能靠猜了。随着角色不同，STAFF时的歌曲会有3种变化，分别是全男性角色：abingdon boys school的《JAP》、除阿市外的全女性角色：OLIVIA的《Sailing free》、阿市：能登麻美子的《眠れ绯の华》。

自由合战

可以设定对战情况，包括人物、武器、防具、时间、血量……总之一切均可以调节，甚至可以设定玩家等3人虐待1个电脑。这个模式可以用来攒钱，或快速积累场次。

联机模式

联机模式（通信プレイ）分为两个部分，第一个部分是对战自由合战，最多支持4人联机作战。第二个部分是协力挑战故事模式，这个会比玩家自己去打轻松不少。联机模式亦可累积场次，但是只对房主有效。

任务模式

任务模式（ミッション）是一个非常有乐趣的模式。这个模式分为3个部分：战记苍穹·伊达政宗编、战记红莲·真田幸村编、战记樱花·前田庆次编，每个部分都分为50个关卡。任务模式虽然是这三名角色独有的，不过在挑战过程中可以收到其他武将，只不过最终战一定是他们上场。

任务模式的50个关卡分为多个类别，加入表示打过之后会有新角色加入，专用表明这是某名武将专用的任务，特别表示此



直江兼续 细心的人应该会发现，在STAFF的声优列表里有直江兼续的名字。这位仁兄在2代中给我们留下了惊鸿一瞥，那么他在本作中的戏份如何？可能不少人打到现在都没注意吧？要想看看他的表演，请去宫本武藏故事模式的最后一关。

关有特别的条件，分歧则表示根据玩家的选择会出现不同的关卡。如果要想令 50 关卡全部出现，就得走所有的分歧，幸好分歧条件都不难，详见列表。

任务模式的一大特点是过关后体力不会加满，这个限制看似吓人，其实不然。因为打过的关卡可以反复挑战，不但关卡中有回复道具，而且未出战的武将在过关后体力会得到恢复，因此这个设定其实并不可怕。有时在选关画面时有些任务下面会出现キャンペーン字样，这表明只要打过本关即可获得额外的好处。

任务模式全部通过并不难，有难度的是以全部完胜战绩过关，这关系到一些隐藏要素。在有战力槽的关卡，只要我方无人败走就算 OK。单人关卡的话就要看剩余体力了，老实说还是有一定难度的。是否完胜可以看过关的标记，完胜的标记是金色的大军配（就是扇子），红色是快胜，银色是辛胜。

苍穹	第 43 关，杀丰臣或光秀
红莲	第 18 关，杀今川或信长
樱花	第 38 关，杀松永久秀，或等时间到

挑战模式



通过任一角色的任务模式之后就会开启这个隐藏模式。这个模式的规则很简单，打完五连战就能领赏。不过这个模式里的敌人会比其他模式强得多，一旦败北的话就没有奖励了。

挑战模式初期只有两个难度，把困难难度 5 级完成会出现究极难度，再把究极难度 5 级完成会出现战极难度。

全角色能力一览

武将	コスト	体力	攻击力
伊达政宗	470	1000	200
真田幸村	450	1000	190
前田庆次	400	1000	200
长曾我部元亲	350	1000	170
毛利元就	350	1000	160
片仓小十郎	400	1000	170
浅井长政	350	1000	170
阿市（お市）	350	800	170
风魔小太郎	450	1000	200
武田信玄	470	1300	200
猿飞佐助	400	1000	170
上杉谦信	470	800	170
春日（かすが）	320	800	170
织田信长	550	1300	200
明智光秀	350	750	170
丰臣秀吉	550	1300	200
竹中半兵卫	370	800	150
浓姬	320	800	170
森兰丸	320	800	170
前田利家	350	1000	170
阿松（まつ）	320	800	170
伊月（いつき）	350	800	170
扎比（ザビー）	370	1000	190
岛津义弘	470	1000	190
本多忠胜	680	1300	260
川家康	300	800	170
今川义元	320	800	160
北条氏政	320	1000	170
本愿寺显如	350	1000	170
宫本武藏	220	500	130

隐藏要素

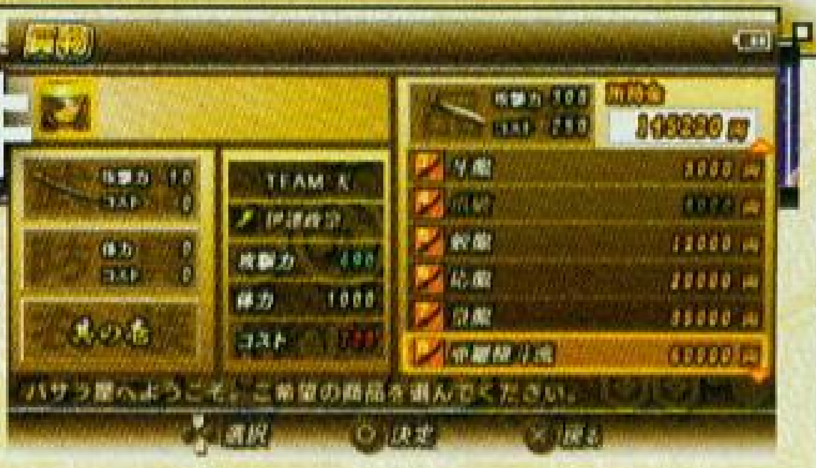
全人物出现条件

简单地说，把初期十人的故事模式通关会出现十个新人，再把十个新人通关就会出现最后十名新人。



织田信长	初期即可使用
浓姬	织田信长故事模式通关
森兰丸	浓姬故事模式通关
风魔小太郎	初期即可使用
北条氏政	风魔小太郎故事模式通关
今川义元	北条氏政故事模式通关
春日（かすが）	初期即可使用
上杉谦信	春日故事模式通关
本愿寺显如	上杉谦信故事模式通关
长曾我部元亲	初期即可使用
本多忠胜	长曾我部元亲故事模式通关
德川家康	本多忠胜故事模式通关
丰臣秀吉	初期即可使用
竹中半兵卫	丰臣秀吉故事模式通关
岛津义弘	竹中半兵卫故事模式通关
真田幸村	初期即可使用
猿飞佐助	真田幸村故事模式通关
武田信玄	猿飞佐助故事模式通关
伊达政宗	初期即可使用
伊月（いつき）	伊达政宗故事模式通关
扎比（ザビー）	伊月故事模式通关
阿市（お市）	初期即可使用
浅井长政	阿市故事模式通关
明智光秀	浅井长政故事模式通关
片仓小十郎	初期即可使用
毛利元就	片仓小十郎故事模式通关
宫本武藏	毛利元就故事模式通关
前田庆次	初期即可使用
阿松（まつ）	前田庆次故事模式通关
前田利家	阿松故事模式通关

全武器入手条件



用任意角色挑战 3 种不同难度的故事模式，途中就会出现バサラ屋新商品入荷的信息，此时进商店即可购买。普通难度通关可获得 1～4 级武器，困难难度可以获得 5～6 级武器，究极难度可以获得 7～8 级武器。

每个角色都有 8 级武器，不过伊达政宗和真田幸村还有 9 级和 10 级武器。伊达政宗 9 级武器的出现条件是伊达政宗编任务模式 50 关完胜，10 级武器是究极难度下 30 人的故事模式通关；真田幸村 9 级武器的出现条件是真田幸村编任务模式 50 关完胜，10 级武器是究极难度下 20 人的故事模式通关。

全防具入手条件

防具的出现条件与故事模式的通关人数有关，通关 3 人出现 1 级防具，通关 10 人出现 2 级防具，通关 20 人出现 3 级防具。



每个角色都有 3 级防具，不过伊达政宗和真田幸村还有 4 级和 5 级防具。真田幸村 4 级防具的出现条件是前田庆次编任务模式 50 关完胜，5 级防具的出现条件是究极难度下 10 人的故事模式通关；伊达政宗 4 级防具的出现条件是挑战模式战极难度 5 级完成，5 级防具的出现条件是故事模式所有人通关。

段位

段位是本作新增的要素。段位提升的方法非常简单，只要先用该名角色通关，之后反复过关即可。段位共分为 15 级，具体如表所示，要想升到最高级需要打 108 场。快速提升过关次数的最佳方法是打自由合战，设定为 3 打 1，我方拿最好的武器，秒掉势单力薄的 CPU 过关就算 1 次，如此反复，一名角色升满还不到两个小时。不过由于段位是分开算的，要想把 30 名角色升到最高段还是有点夸张。

初段
二段
三段
四段
五段
六段
七段
八段
九段
十段
皆传
剑圣
天下一
BASARA 者
个人称号

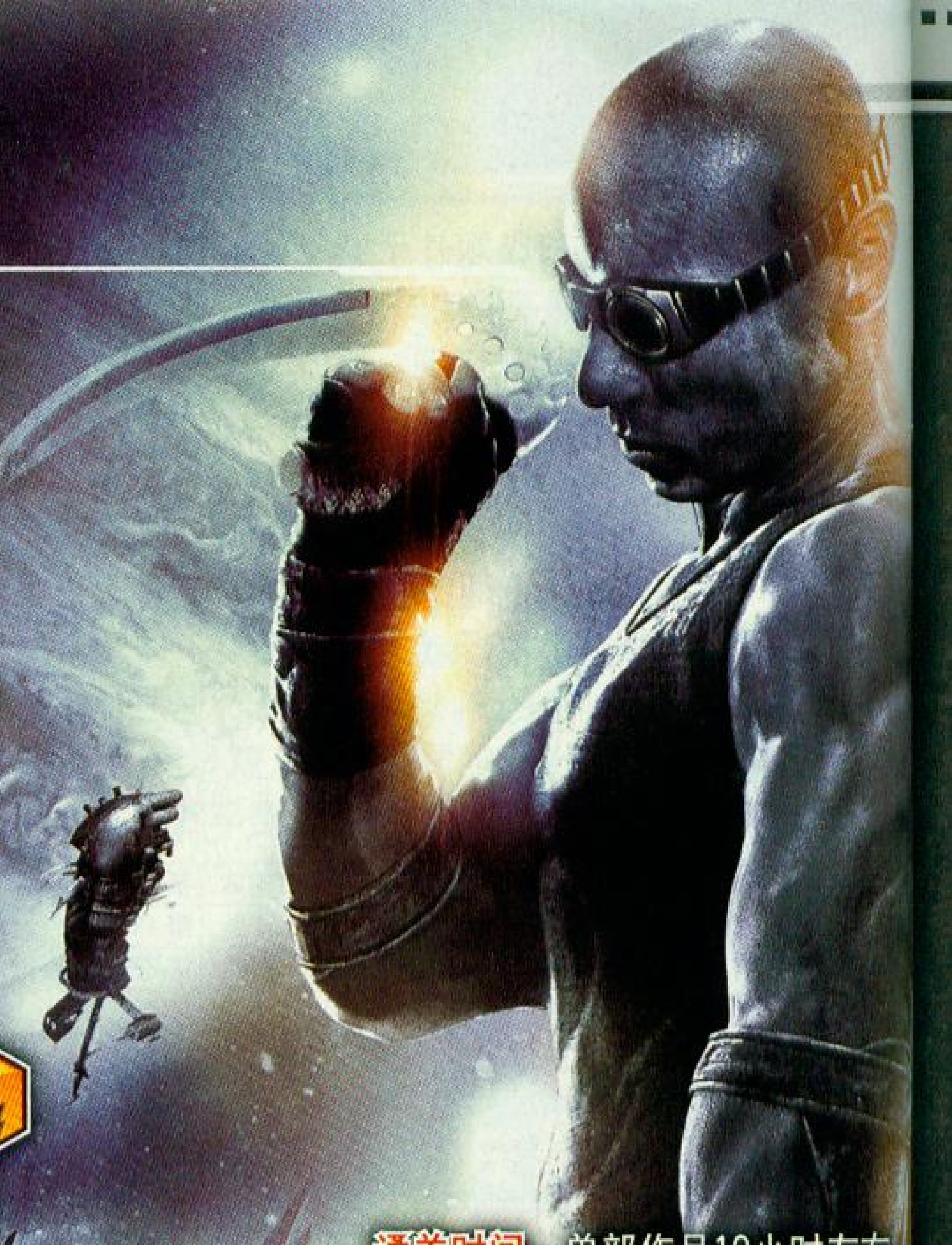
满足升段场次时，开始战斗前会出现 BASARA 者认定战的字样，如果玩家获胜即可升段。升到高段位之后，如果输掉，有可能导致降段。段位关系到角色的服装，4 段可拿到第 2 套，皆传可以拿到第 3 套，最高段可以拿到第 4 套。不过本作的服装全是染色版，没什么诚意。





伊达政宗

玩后感 玩过本作之后有两大感受，一是 Capcom 很细心地为 30 个角色都编了完整的故事，其中不少都还有点看头，着实不易。如果把这份心思花到游戏本身上，想必会好得多。二是 3 首歌曲，让玩家感受到了大作的气氛，在最终战时适时奏响的设定也很棒。



THE CHRONICLES OF RIDDICK
ASSAULT ON DARK ATHENA

文 雷电 美编 木仙

本作实在厚道，它包含了之前 Xbox 上的超高评价前作《星际传奇 逃出屠夫湾》的完全重制版，利用新引擎重制的旧作和新作拥有同样高的可玩性，没有玩过前作的玩家这次的次时代版更是不容错过。本文的系统部分基本适用于两作，流程部分只包括新作《突袭黑暗雅典娜》，其中雅典娜是主角 Riddick 这次要逃脱的宇宙飞船的名字。另外需要在一开始就说明的的是，本作本质上是一款潜入暗杀游戏，但是也有很棒的射击部分，在通过前期漫长的武器贫瘠期之前，千万不要丧失你的耐心，好戏在后头！

攻略透解 GUIDE THROUGH

通关时间：单部作品10小时左右

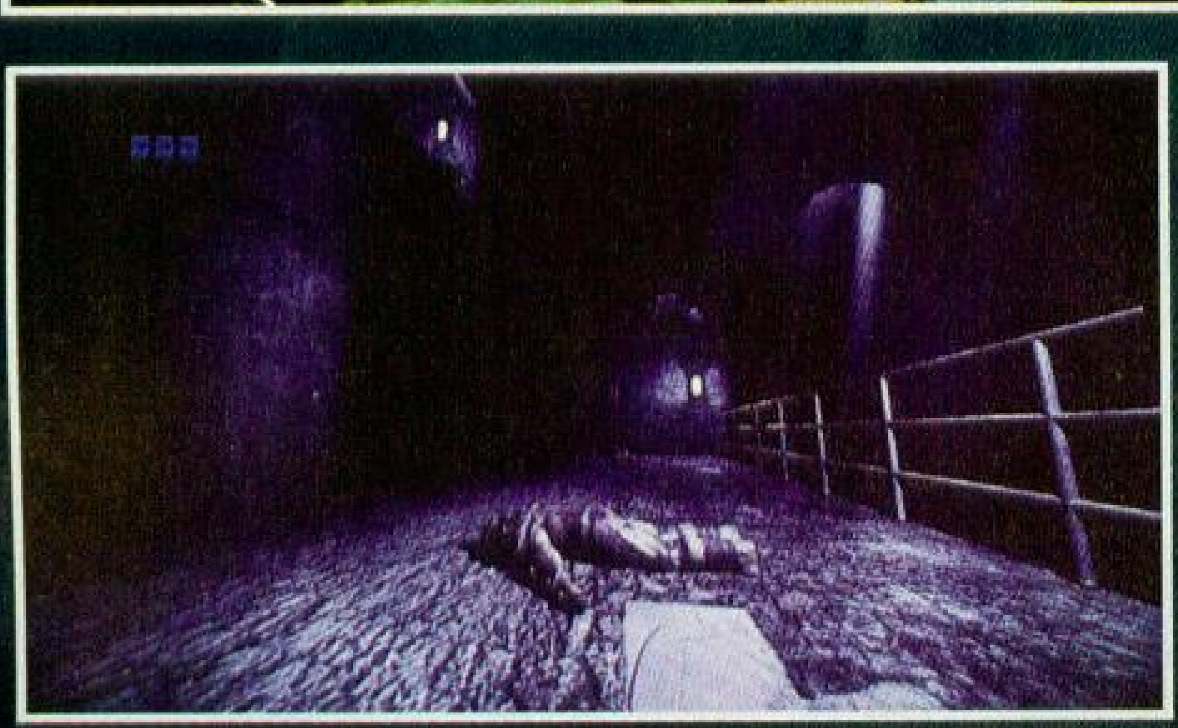
星际传奇 突袭黑暗雅典娜	Starbreeze Studios/Atari	主视角射击
多机种 The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena		美版
2009年4月7日	1人	59.99美元
对应平台为：PS3、X360		对应玩家年龄：17岁以上

操作指南



※本文以X360版为基础撰写。

黑暗中的魔鬼



游戏的主角 Riddick 是黑暗中的魔鬼，他拥有夜视能力（Eyeshine），虽然在黑暗中仍旧无法看到较远的场景，但是近处的东西一览无余。整个游戏除了一部分场景外，其它大部分场景都是在宇宙飞船的船舱中和暗无天日的城堡里进行的，**这些地方的光源都是照明灯，大部分都是可以打灭的，为 Riddick 创造适合行动的黑暗环境，所有敌人都会是你的猎物。**

按 X 键进入潜行模式，这时 Riddick 会蹲下身体，画面的颜色显示潜行的状态，蓝色表示不会被发现，普通颜色表示暴露在光线中，如果敌人视线扫过会发现你。躲在箱子后面、阴影中是最保险的。另外，也可以看表示血量的方块的颜色判断潜行状态。

潜行还是杀戮

大部分的关卡都可以选择潜行通过或者使用武器一路打过去。通常情况下，当你拥有武器的时候都可以用简单粗暴的方法干掉场景中的所有敌人，虽然会浪费一些血量，但也许会省不少时间。但是更好的方法是省下子弹以备后用，并且避免不必要的战斗节省体力。大部分的守卫都有自己的行动路线，**进入潜行模式从后面悄悄跟上去，在不被发现的情况下，按下 RT 攻击键在背后偷袭可以一击毙命。**

生命值

Riddick 的血量以灰色方块显示在屏幕左上角，最初为四个格，场景中有两种加血的机器，一种是普通的纳米医疗机械（NanoMED），它们最多可以回复主角 4 个格的血，如果主角持有药剂储藏夹（NanoMED Cartridge）的话，在机器中没有剩余回复药剂的时候，可以选择是否将储藏夹放入该机器，一个储藏夹可以提供 4 个格的血量，只能使用一次。

方块其实也是血条，不是一次费掉一格，当前格没有耗光前，休息几秒钟之后就会快速填满当前格，但是完全耗光的血块就消失了，只能通过医疗机械回复。注意，只有站住不动的时候才算“休息”，不管是否暴露目标等，只要站住不动且在一小段时间内不受伤害即可。

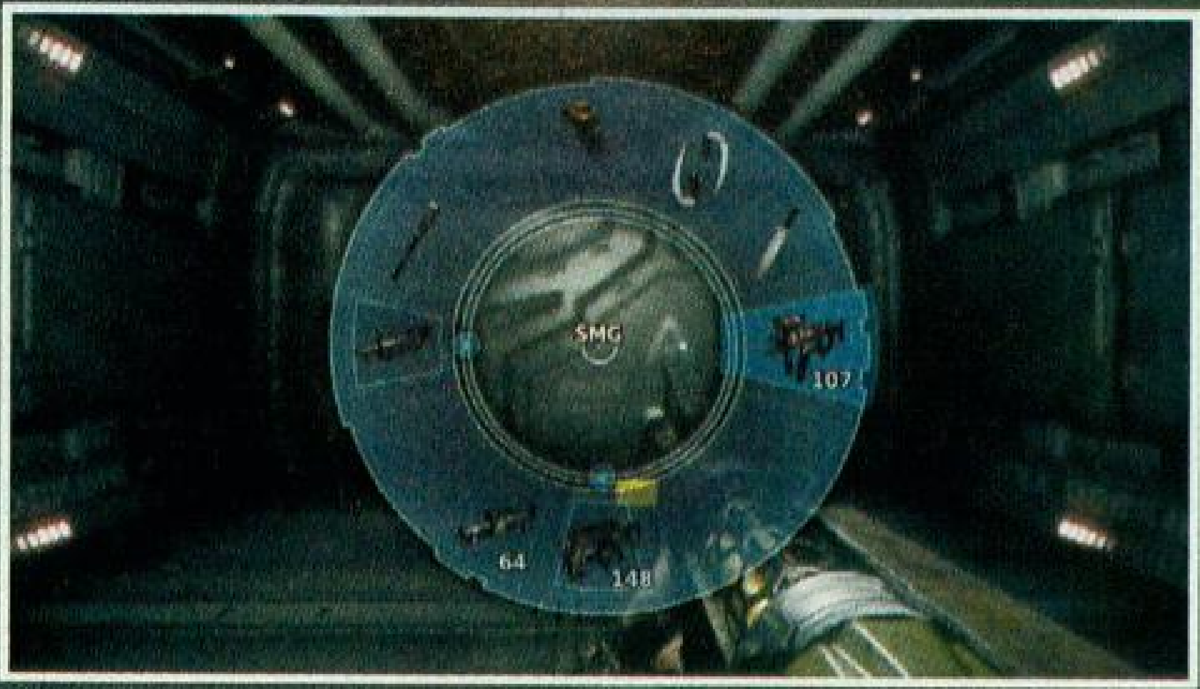
当你只有一点血，怎么也无法打过游戏中的某个敌人又恰巧找不到医疗机械的时候，**连续死过几次之后系统就会一格格地帮你逐渐加回血量。**

另外游戏中有一种较大的纳米医疗机械，使用后可以增加你生命值的上限。



©2009 Atari Corporation.ALL Rights Reserved

武器、道具和战斗系统



在杀死游戏中的敌人时，要看看他们的尸体周围是否有关卡关键道具、弹药、武器等。新武器是需要走近按Y键才可以捡起来的。碰触到已经拥有的武器且该武器弹药不满的时候会直接捡起来变成弹药。

按住RB键可以开启武器选择菜单，这时推摇杆控制圆盘中的一个小圆点，停留在相应的分块内可以换上该武器，当悬停在武器栏前，按方向键左右设置快捷键对应的武器，之后就可以不开启武器菜单直接切换武器。

游戏以潜入为主，但是战斗也自然不能少。首先，最重要的就是近身战斗这种最适合潜行者使用的战斗方式了。除了Riddick的一双拳头以外，游戏中还有不少提高Riddick攻击力的近身武器，包括Revas的金属发卡、战斗小刀、棍棒，还有在新作中加入的强力武器——双手弯刀Ulaks。在对付敌人时除非迫不得已不要与敌人硬拼，LT的防御要经常使用，除了潜行中的暗杀之外，基本的战术就是防御，看准时机出击，再防御。在防御住敌人的一些招式的同时按攻击键进攻会做出比较特殊的搏击动作，对敌人造成较大伤害。

反击（Counter Move）是非常重要的战斗系统，在敌人做出一些攻击动作的起始招式时，当双拳泛起亮白光的时候按下攻击键可以发动反击（在装备近身武器的时候是武器表面反光），一击毙命。

流程攻略

阅读须知

游戏中主角不能携带地图，也不像现在其他的主视角射击游戏一样拥有目标地点指示，但是游戏的流程并不是非常复杂，在流程中按BACK键可以查看当前的任务，除了穿插在流程中的帮Miles的捎信和帮Gabril摧毁殖民星球上的5个信号干扰器这两个主要的支线任务外，其他都是主线任务，查看要去的地点然后根据游戏场景中的标示自行前往吧。游戏中的大场景其实都是有地图的，它们都被摆放在场景比较醒目的位置，需要的时候可以上前查看。以下流程攻略的章节为笔者自行划分，实际游戏是一个任务接一个任务的，每次任务更新时屏幕上都有一个感叹号。



名词解释

Riddick：强壮的主角，双眼拥有夜视的独特能力，在白天的光线中需要带着护目镜。

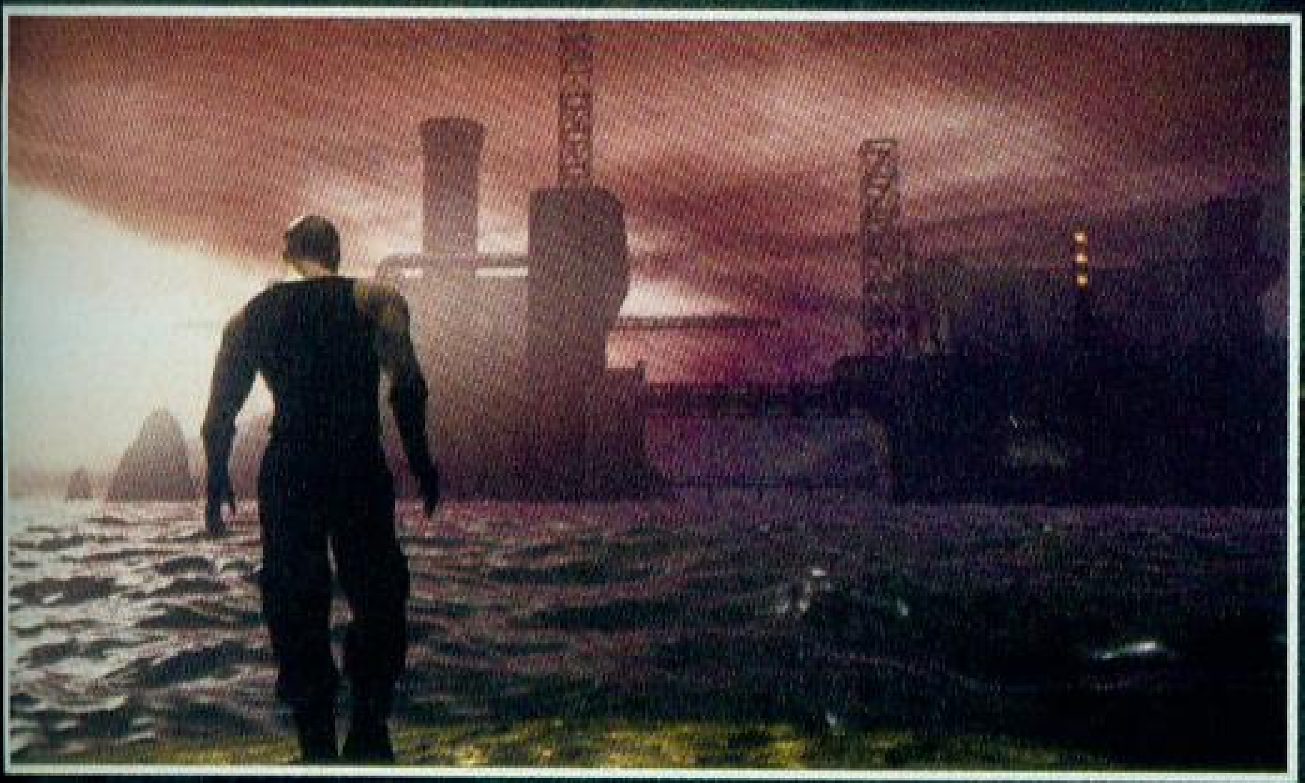
Dark Athena：黑暗雅典娜号宇宙飞船。

Revas：雅典娜号宇宙飞船的船长，是其强盗般的佣兵组织的首领。

Ghost Drone：雅典娜号上作为战斗单位的傀儡，Drone原意为雄蜂或无人驾驶的飞船，这里代表被强盗抓住的俘虏，他们被改装后失去自己的思维，成为强盗们的战斗单位。

Lynn：隐藏在雅典娜号上的小女孩，以其较小的身形和小心的行动躲在强盗的视线之外。

教学关卡

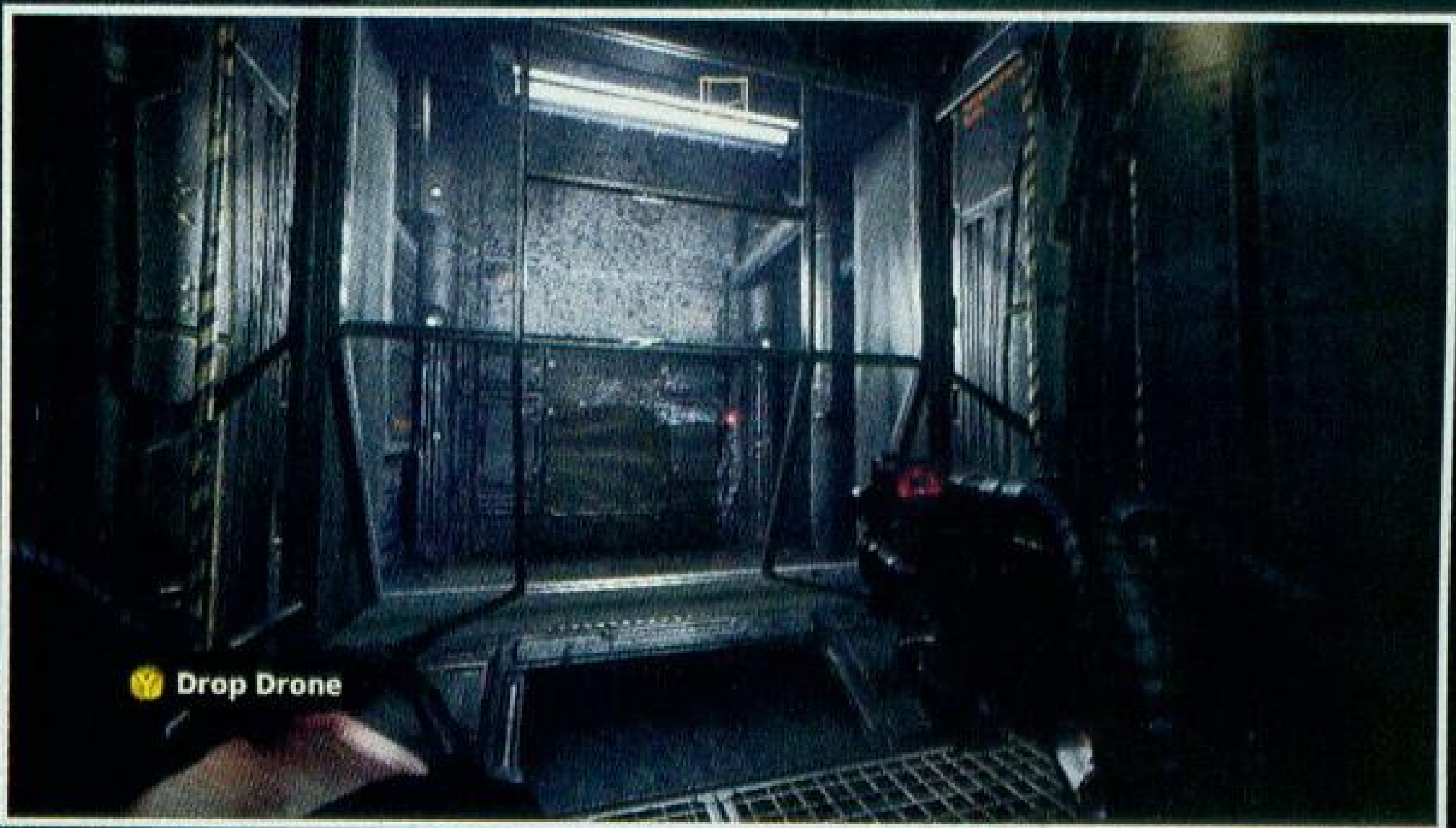


首先要了解几个基本动作，A键可以让角色跳起，可以直接跳上较矮的平台，或扒住较高平台的边缘，之后推方向并按A键可以爬上去；Y键可以直接让主角扒住一身高的平台边缘并爬上去，除此之外还可以与场景中的事物互动、与人对话、捡起道具等；LB键为倚靠键，按住后主角会靠在身体接触到的物体表面，推左摇杆可以侧移身体；按X键蹲下进入潜行模式，移动速度会变慢，但是可以通过较矮的空间。

主角出现在码头上，蹲下进入下水管道，按方向键上发动夜视能力可以在黑暗中看到事物。爬上箱子，再扒住边缘移动到缺口爬上去。上梯子，门外的敌人供你练习近身格斗技巧。从高处跳下去如果可以正好砸中底下的敌人可以直接将之杀死。之后杀死一个Drone，然后按Y使用他身上的武器射击其他敌人。按Y将纳米医疗机械的能源储存夹放入已经空了的纳米医疗机械便可以加血了。再出门到户外，消灭敌人，捡起一把枪干掉所有人下楼到细长走廊，教学关卡结束。

第一章 牙齿、螺丝刀和通风口

游戏正式开始，Riddick要逃出黑暗雅典娜号飞船。首先要跟随船长Revas，到大厅后调查控制台无法开启大门，等一下会有一个Drone开门进来，蹲下躲在旁边安全的地方（画面和血格变为蓝色为没有被敌人发现），等敌人走过时跟上去按攻击键暗杀。在敌人尸体身旁按Y键使用他身上的武器击碎玻璃出来，爬上箱子之后再通过房顶的梯子移动到对面绿色通风管道口前，在里面遇到Lynn。按Y键打开通风管道口的盖子，这里是电梯的通道，不要往前走，在边缘按Y键扒住管子移动到另外一边，再向下，看到下层船长和手下对话之后从电梯通道跳到下层打开地上的盖子干掉里面的敌人得到武器Ulaks，之后是一个大厅，可以从左边小门道大厅挨个消灭敌人通过，但是建议从中间的梯子上到上层之后跳过护栏由集装箱顶，从右边跳下，在敌人不注意的时候从阴影中通过一直到进入右侧的房间。



关于Drone的尸体和灯

因为Drone的武器是连接在身体上的，在消灭他们后站着和蹲着都可以按Y使用他们的武器，这时只能后退着行动。

他们的尸体也许会被敌人发现从而让其提高警惕。按X蹲下后可以按方向键选择后按Y拖动尸体（Drag Body）到黑暗的角落。

只有长条形的日光灯和一些圆顶的小灯可以被打灭，初期没有携带的武器时，可以使用已死的Drone手中的枪射碎灯后再前进。

TIPS 游戏的场景中隐藏着很多赏金卡片（Bounty Card），取得它们可以解开游戏中的原画设定和人物介绍，在主菜单查看。



等 Revas 说完话从另外一个门出来放出桥，到对面按下开关放下一个箱子。下梯子，走右边，借助刚才抓箱子的机械臂到右侧后跳到下层，干掉所有敌人后跳上中间平台进入左边绿色的通风口，出来到中间有一个蓝色圆柱的控制室（Control Room），这里将是很长一段时间的中转房间。干掉中间的 3 个人，从一个人身上获得门卡（Code Card），操作中间的终端机打开牢房的门进入 CELL DECK 12B。



操作中间的终端机打开每个牢房的门依次与囚人的交谈。这里关着很多被 Revas 抓起来的人，他们都有不同的来历。

人物介绍



Dacher：一个机械师，他为自己的过失受到这些佣兵的袭击而懊悔。他认为 Revas 是佣兵，实际他们是海盗。他能想办法放出所有囚犯。如果到 Comm Station 给他找到一个数据键盘他可以通过网络控制整个飞船，但是要想到 Comm Station 首先要找打开通风管道盖子。



Silverman：Lynn 的母亲，她现在唯独关心的是她的女儿 Lynn 的情况，Riddick 告诉她孩子还好。她是一个工程师，如果你给她一把螺丝刀（Screwdriver）和一些工具零件（Tool Parts），她可以帮你制作一个打开通风管道盖子的工具（Vent Tool）。



Joylor：一个无恶不作的坏蛋，他会帮你弄到一把螺丝刀，但是他要求你先帮他干掉一个守卫 Margo，并把他的假牙带回来给他。

跟每个人对话后得知，这里是一连串的需求，必须依次满足以上三人的要求才行。首先是 Joylor 报复的目标 Margo，他在船员住舱区域（Berthing Area）的 Margo's Quarters。回到 Control Room，操作控制台打开住舱区的门，进来后墙壁上有电子地图，可以查看一下，红色的点是你现在所在的位置。干掉路上的敌人，在浴室（Shower）前会遇到一个赤裸上身的壮汉，他的攻击力更高一些，如果战斗技巧不熟练，可以装备 Ulaks 快速连按攻击键杀死他。进入 Margo's Quarters 之后见到 Margo，他的血很多，如果战斗有困难就加满 4 格血后用 Ulaks 连续点攻击键拼血拼死他。得到牙齿（Margo's Tooth），在他的床上找到记录（Margo's Note）。回到牢房和 Joylor 对话，得到密码。返回 Control Room，在进牢房的门口侧面控制台输入密码打开壁橱得到螺丝刀。

从最初来时的门回去，撬开地板上的盖子跳下去，蹲下穿过通风口，下来消灭一个 Drone，如果战斗时没有将他从窗户上扔出去，可以按 Y 使用它的武器射击玻璃，玻璃碎后跳下去。靠墙跳上贴墙的小窄道，之后要躲避灯光攀爬跳跃到高处，中途要在中转的箱子后面躲过灯光。在最高点的最高的箱子上得到 BC 后返回跳上来的箱子，再跳到绿色的门前，蹲下进入通风管道。出来消灭一个敌人后，用脚踢开损坏的盖子。再出来后进入大的加血站，可以提高生命上限。从地下通风管道回到刚才踢盖子的房间将 Drone 的尸体拖过来，使用其身上的枪打碎玻璃。通过另外一个地下小隧道干掉一个修理工后可以得到麻痹枪（Tranquilizer Gun）。

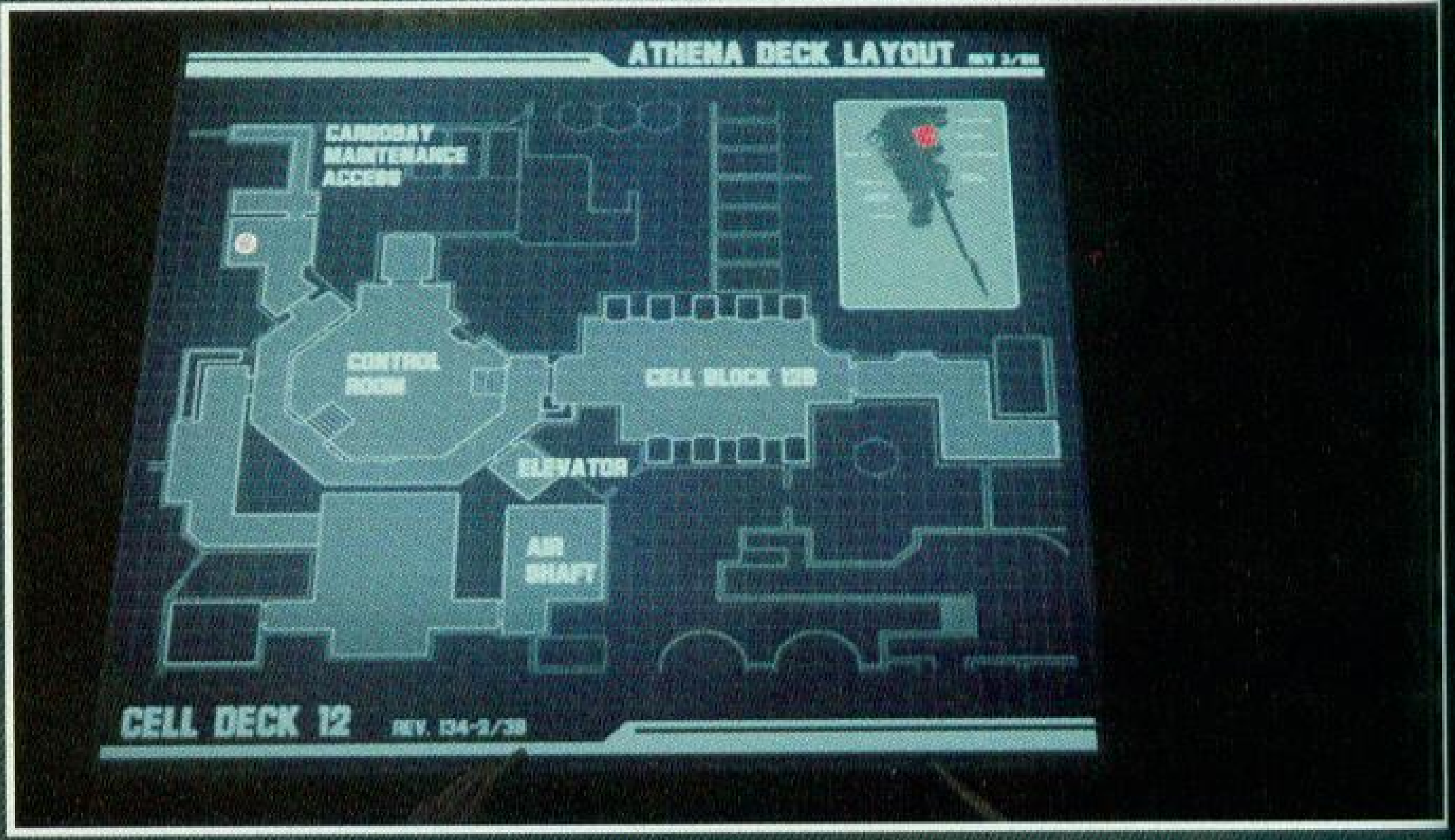


麻痹枪



这是非常实用的武器，没有子弹数量限制，射击后可以让目标麻痹 10 秒左右。这之后的战术会更灵活一些，进入场景后可以挨个将敌人麻醉之后冲过去消灭，注意要在敌人快醒前补一枪才是。可以使用麻痹枪将灯打灭，而且不会发出惊动敌人的声音。

来到一个大厅，一侧的墙壁上会有一直跟着你到不同楼层的探照灯，可以用麻痹枪射击让其停止照明几秒钟，趁此时机快速到电梯间。如此一边攻击探照灯，一边坐电梯逐层上到顶层。之后需要特别注意，千万不要被敌人发现，如果发现了就 RESTART。打碎房顶上的两个灯，跳下来砸死地上的敌人，得到工具零件（Tool Parts），按电梯按钮下降，会强迫让你使用 Drone 的武器，因为没有被发现，所以也不要开枪招惹两边的敌人，这样就能安全到底。如果之前被发现了，就只能消灭对面的敌人了，但是因为可以躲避的空间小，而且强迫使用 Drone 的武器，所以主角就成了活靶子。出来后上梯子走过一条双排的长管子，跳到下层走廊，返回最初打破玻璃的房间，进通风口原路返回牢房。将工具零件交给 Silverman，得到通风管道工具（Vent Tool）。



第二章 逃出雅典娜





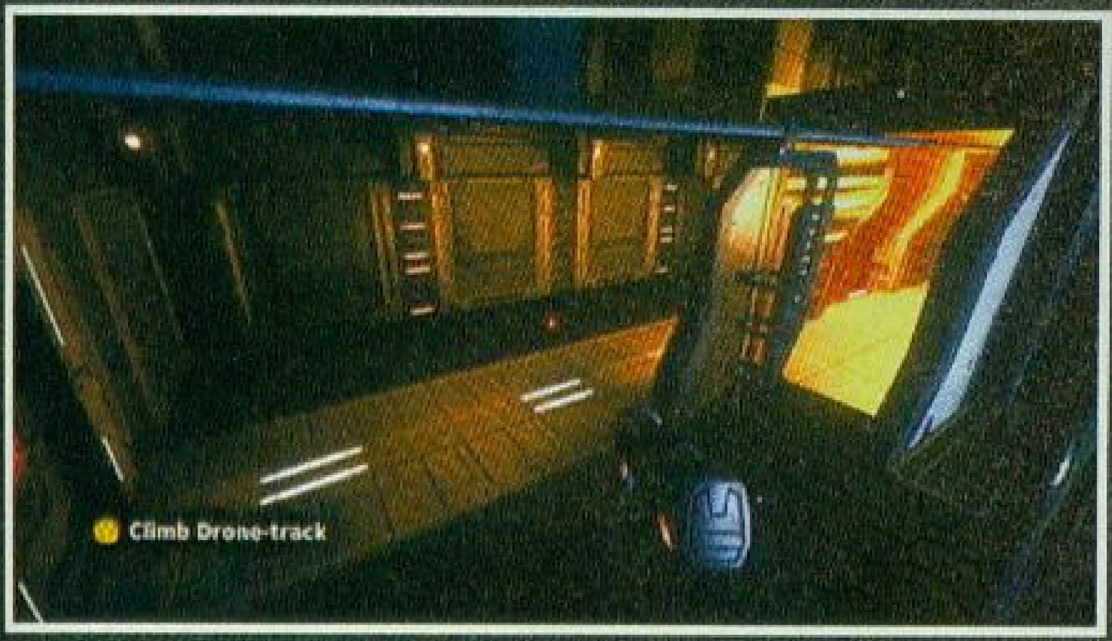
得到通风管道工具之后，由 Control Room 到 Berthing Area，就是之前去杀 Margo 的路，现在已经一片漆黑，还多了不少敌人。全部消灭后，来到 Margo's Quarters 前，走旁边楼梯到上层使用风管道工具打开盖子。一路前行，到无路可走，上面有通风口，但要先跳上桌子，之后扒住铁杆爬过去才可以到达。



回去走左边的门回到牢房，将 Data Pad 交给 Dacher，回到 Comm Station 再次调查 InterCom，Dacher 会帮你关闭风扇，跳下去 Riddick 会停在半空，按 Y 落下直接干掉两个正在对话的守卫，使用通讯终端机 InterCom，剧情后会有敌人冲进来。到控制站（Drone Control Station），杀死里面的守卫得到芯片，坐上中间的机器操作 Drone，此时变为 Drone 的视点杀死出现在通路中的 Drone，打掉顶上写着不允许 Drone 进入的牌子的门，之后控制 Drone 撞停风扇自杀。

TIPS 游戏中的门、通道、入口的开启关闭状况由其表面的灯就可以直观判断，绿色为可以通过的门，红色为暂时没有打开的门。

再操作一台 Drone，一路上消灭继续出现的敌人，直到 Riddick 所在的房间的墙壁被割开。离开 Drone 控制台，走出刚打开的通路，捡起上的所有地突击步枪，穿过风扇，上楼梯并从另外一边下来，一路向着重力核心（Gravity Core）前行。之后就是边杀边走，注意其中一处在出通风口前要马上按 Y 爬到上层。走廊内地板上的舱门会打开，先找个掩体阻挡住自己的身体，等它经过一段时间关闭后再前行。在一个控制间操作控制台开启 Rail Ride，乘坐 Drone 的运输器来到下一个区域。





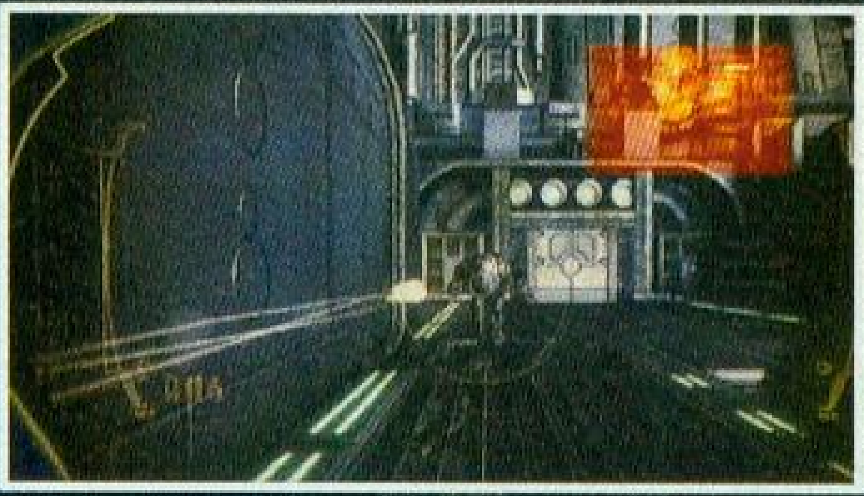
尽量躲在黑暗中，消灭敌人后打破玻璃出来，翻过箱子到一个实验室，消灭实验员后调查病床上的 Drone，他还没有失去自己的意识。他叫 Miles，请求你带口信给他的家人，你可以选择是否要帮助他。之后打开角落里地面上的通风管道口，走到尽头推开头顶的盖子。之后会有敌人在上层控制开关放出数个 Drone 攻击你，消灭他们后从箱子跳到上层，通过 InterCom 联系 Dacher。他说机械装甲（Mech，Mechanized Battle Suit）马上就到了，但是正面迎击不是好办法。出门会有小段剧情，机甲出现，先不要跟他打，一路跑到一个大厅内，上到小平台上按下开关打开地板的盖子让机甲掉到下层。Riddick 也跟着跳下去，现在要迎战了。自己不要开火，躲在圆柱后面的黑暗中，这样机甲就无法直接看到你。打开夜视，装备突击步枪瞄准装甲中间露出的敌人的头，确定瞄准无误后全力开火，一次就可以直接干掉他。之后坐上机甲。



画面两侧是机甲的热度，机枪射击和发射导弹都会增加机甲热度，热度到极限时需要一定时间冷却，所以要想连续发射导弹就暂时不要射击机枪，下方是装甲的耐久度。一路上有不少的机甲敌人，躲在掩体后等他们射击的间隙探出头用中心圆框瞄准敌人发射导弹消灭他们来到尽头跳出机甲，进入通风管道。

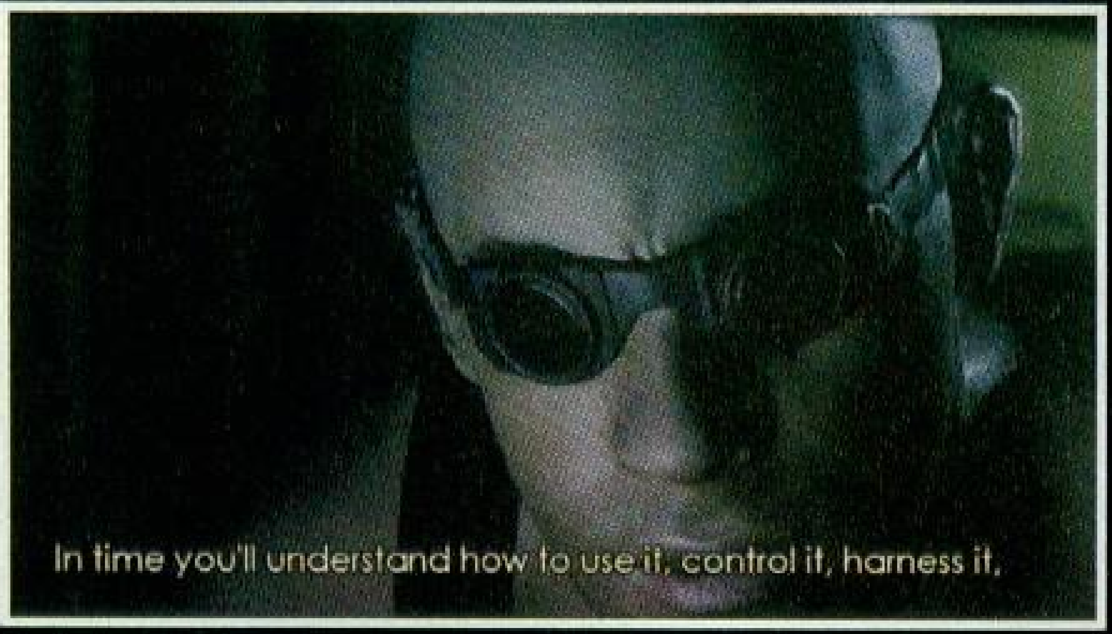
操作	
左摇杆	移动
右摇杆	视角
LT	发射导弹
RT	机枪射击





因为之前打开了所有牢房的门，被抓的人都被放了出来。这时 Silverman 出现在出口外侧，她帮你割开盖子，同时感谢着你所做的一切，并诉说着自己重获自由的欣慰。这时 Jaylor 出现在她身后，就像他自己之前说的一样杀掉了这个女人，一位母亲。你踢开盖子之后，他躲了起来，这时要收起武器、举起拳头，剧情才会进行下去，他显出身影之后就不用再和这种坏蛋较真了，直接掏出武器解决他吧。之后在 Control Room 进入左边的可以通行的门（现在只有两个门）到 Comm Station，遇到 Silverman 的女儿 Lynn。

Lynn：妈妈是睡着了吗？
Riddick：不，她安息了。
Lynn：那个怪物……
Riddick：对，它的身影会一直陪伴你一生，直到你想明白，不再惧怕它，放它出来。
Lynn：我，也能成为一个怪物。





一个从牢房出来的女人出现，她的行动速度较快，先一枪麻醉她，再上前杀死。进入 Comm Station，操作 InterCom 与 Dacher 取得联系，他让你坐电梯到 Hanger Bay 15 与他见面。如果你之前取得了 Miles 的信，再次调查控制台可以将信发出。回到 Control Room，调查牢房门右边的电梯门旁的密码控制台，进入电梯，来到维护车间（Hanger Bay）。这里有两个机甲战士，不要与之正面冲突，先打破远处平台上的灯，贴着左侧的墙壁走可以跳到下层，从另外一边出来，贴着边在黑暗中走到最内侧穿过中央的平台后面的小道，从稍矮的箱子后面的阴影部位爬上去，这样的路线不会被发现，之后跳到上层走廊，进入左边的控制间，消灭一个敌人后在最里边启动飞船，用进入控制间的第一个控制台启动电梯，出来到走廊跳上刚刚升起的平台，抬头，重新定位炮塔（Redirect Turret）将其瞄准玻璃。回到控制间，操作内侧第三个控制台测试炮台，将玻璃打碎，两个机甲战士被吸出窗外，之后紧急铁壁出现，等舱内压力恢复后控制间的门会打开，出来在左侧隔着玻璃看到 Dacher，等他打开门。进来后见到船长 Revas，Dacher 已经被杀死，Riddick 的枪被打掉，只能近身搏斗，不是非常困难，装备 Ulaks 连按攻击键就可以，之后过场中 Riddick 用匕首刺穿了她的脖子。

坐在脱离仓内，倒计时开始，女孩 Lynn 拍打着两人之间的玻璃，哭着请求 Riddick 带她一起走。小船脱离。Revas 没有死，她起身，两人一高一矮的黑色身影渐渐变小，无法分辨。Riddick 并不能轻松摆脱她，Rivas 发射出导弹命中逃生舱，他坠落在 Aguerra 上，一个荒废的殖民星球。



你可以忘记你的过去，
但是它会陪伴你一生。

第三章 荒废殖民星

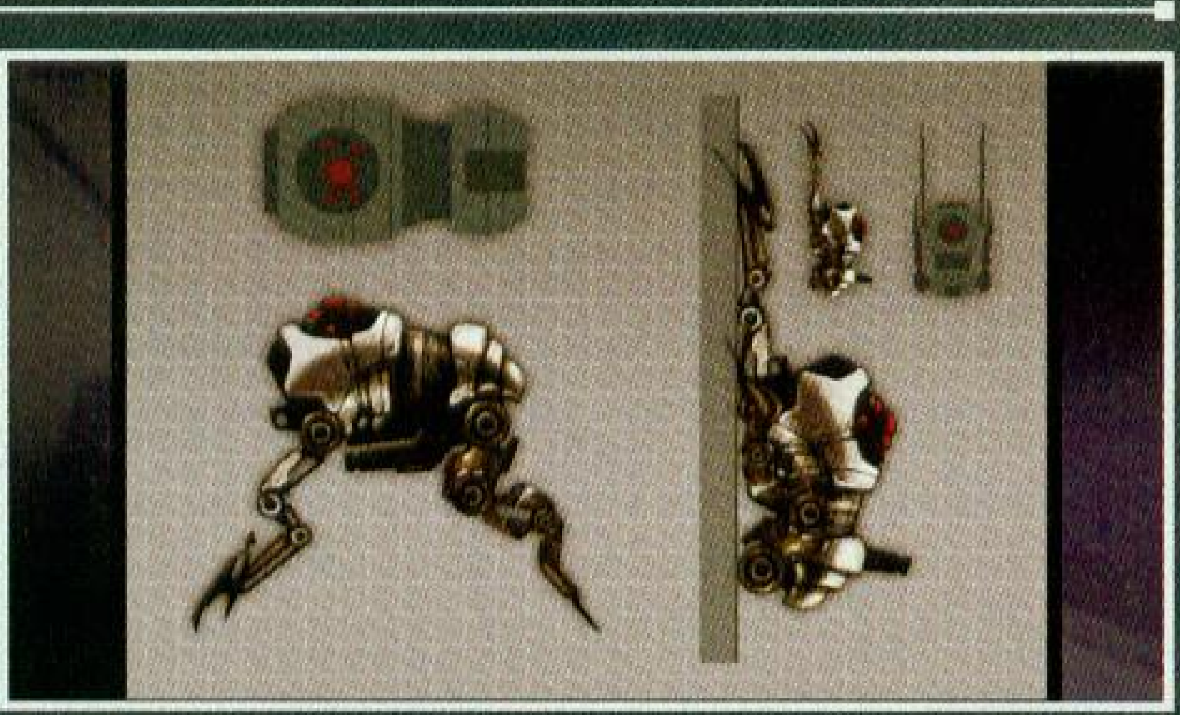
这里开始你又没有了枪械，只能通过近身攻击，之后会捡到其他人掉落的武器。通过下水道，进入黑暗的房间。爬上一侧的高台，沿着圆形墙壁上镶嵌的小走廊绕行，在断裂处先落到稍靠下的落脚点，再跳上去继续走。消灭几个敌人后，沿着下水道一侧走，爬梯子来到外城，走向黄色灯光下的门再从门，旁边断开的护栏跳到更下层，扒住墙壁上的金属贴着墙壁移动，之后沿着窄路一直到 PUMP ROOM 之前，跳上箱子到上层，这里头顶有吊起的两排钢筋，抬头会有提示爬上悬挂轨道（Climb hangrail），移动到尽头按 Y 跳下，沿着木板走再爬上一个梯子，之后跳到内壁是弧形的半截管子（排水管），再爬梯子，再扒着钢筋移动，跳下后进入控制间（Control Room），操作控制台重新定位排水管道（Redirect waste flow），进入 Pump Room，出来后再跳上之前的箱子，扒住双排钢筋（已经改变了方向）。通过下水管道，到一个房间，由箱子跳到上层，之后一路前行。



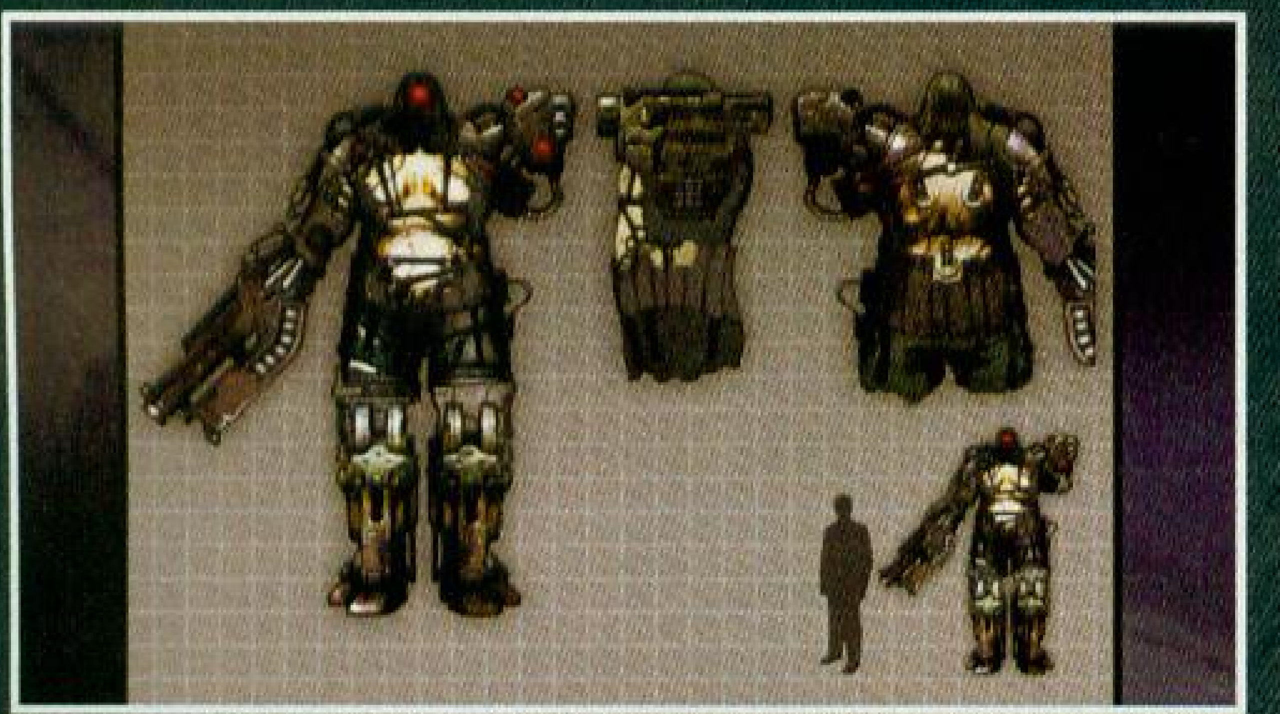
TIPS 游戏中有一些 BUG，有些是小 BUG，比如人物动作停止片刻，可以一笑了之；有些恶性 BUG 会影响进程，比如该是开着的门却没有打开，就只能读取检查点重新来过了。

我发现自己从未能逃离，只是从一个地狱辗转到另一个地狱而已。

来到城堡中，这里的建筑布局很乱，分上下层，但基本都是通的，有一些敌人分散在里面，小心蹲着靠近后消灭他们，在一扇门后面发现一个叫Pavlo的老人，从他这里得知黑暗雅典娜已经降落在这个小岛的北方。另外，他给你一把钥匙，让你去补给仓库(Supply Depot)为他取回防毒面具(Gas Mask)，那里还有一把非常强力的武器等着你。



旁边可以看到海水，桥前的基座上写着新威尼斯北(New Venice South)，护栏上还有一张地图。向南边走(反方向)，找到Supply Depot的入口，用钥匙开门后赶紧蹲下，等守卫背过身悄悄移动过去杀死他。之后沿路一直前行到补给仓库，由梯子爬到房顶用通风管道工具打开盖子跳进屋内得到SCAR GUN，RT射出SCAR子弹，LT引爆，爆炸的威力可以炸开较重的物体，可以射出多个后一起引爆造成大伤害，一次最多引爆5发。在旁边的小架子上取得防毒面具。将SCAR子弹射到堵住门的箱子上，引爆后可以将阻挡通路的箱子炸开，之后以同样的办法对付木门。原路返回，路上多了一种带红色激光瞄准线的小型蜘蛛机器人(Spider Turret)，它们的武器射速非常快，要优先解决。好在有了新的强力武器，躲在掩体后，大体瞄准后侧移射击，躲回去引爆。回到之前的地点，老人已经被杀死。走长桥，到对面后爬上侧边的高台炸开木门前进。来到村庄广场(VILLAGE SQUARE)，左侧稍高的小路是由一块木板搭成的路面，炸开后跳上去。



来到中央的一个小广场，会有一个扛着导弹发射器的巨人Alpha Drone出现，引出他之前先把一条U型通道内的灯打碎为自己制造黑暗，巨人出现后，普通的爆炸攻击也无法将他击败。在U型通道的两个出口与他周旋，每次探头后将一发子弹射在他身上，之后进通道在另外一个口出来再次射一发，不要贪，不要射偏，射中5发之后一起引爆，才能造成最大伤害让他跪倒在地，此时上前按Y键发动终结技能，以后的巨人也要用同样方法对付。战斗结束后可以在巨人身上按Y捡起一颗手雷，在手雷爆炸前丢到巨人冲出来的房间内引爆爆炸物在墙上炸出一个洞，口来到新威尼斯北(NEW VENICE NORTH)。

在新威尼斯北有一处断桥无法通过，用SCAR GUN射击对面泛着金色光的开关可以放出桥。过去后会出现巨人，先不要理他，进入前面的房间启动视频连接(Activate Video-Link)，视频通话中一个叫Gabril的人请求你击毁岛上的5个信号干扰器，以便他可以呼叫救援人员对付雅典娜号，这些干扰器都夹在小岛的各个角落，是圆形的天线，可以用SCAR GUN打炸。回到有加血机器的房间走楼梯来到2楼，过小桥后干掉巨人，将手雷扔进旁边有挡板遮挡的爆炸物旁炸开挡板得到道具。正面一排墙壁最右侧的空挡可以跳上去。



用SCAR GUN炸开圆井的木盖跳下去，打灭几盏灯后消灭地洞中的敌人。尽头上方的盖子需要用SCAR GUN炸掉4个铁锁片，站远点再引爆，否则会被砸死，之后按下电梯开关上来进入旧城区(OLD TOWN)。

操作开关打开竞技场(ARENA)的门，进入竞技场，先干掉几个小兵，之后出现巨人，围着中间升起的平台转着消灭他，如果只是围着平台转不容易胜利，仔细看一下竞技场内部有两个盖子，打开后可以跳到底下，有加血，从另外一边出来就可以安全射击巨人一次，如此反复，消灭巨人后跳上中间小平台，射击上方黄色开关，之后打开竞技场的门。出来后再干掉一个巨人，手雷炸开旁边的铁丝网得到武器和BC。来到精炼厂(REFINERY)，进入房间后一侧的高台暂时无法上去，将一个箱子炸到高台下面做垫脚石跳到上面。由头顶的两条钢筋爬到对面，从左侧跳下杀死敌人。操作轨道控制电脑(Rail-track computer)，之后在有巨大圆柱的大厅里消灭所有敌人后绕到后面爬梯子上到圆柱上层的平台，操作控制台开启防护门(Unlock containment sector)，前进到星际舱口(STARPORT)，有敌人将铁门放下，攻击旁边墙壁上的黄色机关放下梯子，上去后走左边，一路消灭Drone和蜘蛛机器人，上电梯出来后再消灭一个巨人，上右侧的梯子进入红色的狭窄通道，在中间部分走管子上端消灭下面三个敌人后跳下来，控制轨道电源(Rail Power)，通过轨道的入口消灭连续出现的两个巨人，这里引爆5颗子弹前要尽量靠近巨人，他硬直的持续时间非常短。之后副船长Spinner会乘坐机甲出来与你战斗，它只会机枪扫射，老战术射击5发再引爆，几回合后战斗结束，在他身上取得执行者ID卡(Executive ID Card)，向前使用ID卡打开大门。

这个大厅里会出现非常多的敌人，第一件事是把房顶的灯都打灭，之后蹲着慢慢消灭所有敌人后使用ID卡打开里面的门，加血后使用InterCom见到Lynn，她说她发现了不让Drone攻击我们的方法。隔着门见到Revas，她让手下放下无数的Drone，自己离开。然而Drone开始攻击他们的“主人”。

前行进入电梯上到执行者甲板(Executive Deck)，操纵巨人Alpha Drone，左上角的圆球是你的血，LT发射导弹、RT机枪射击、按下右摇杆为近身攻击。多用导弹对付敌人吧。听到Lynn的叫声后在绿色的窗口按Y接Lynn下来坐在巨人上。之后Lynn会告诉你向左转，将她再次放入通风管道，她帮忙打开通往电梯间的门。控制Riddick进入电梯间开始与Revas的最终战斗。



最终BOSS战 Revas

普通武器是无法杀掉Revas的，战斗开始后首先要将正前方的电梯门打开，之后拿出SCAR GUN在Revas身上射几发子弹，绕着4个柱子转，虽然柱子会被摧毁，不过也不用担心，当Revas跑动的过程中经过电梯口时，引爆子弹，她会倒在地上，这时候换上Ulaks快速靠近她，并且让她的位置保持在你和电梯口的直线内，在她站起来的时候立刻连续按攻击键攻击她，将她向打开的电梯通道逼迫，也许一次就可以将她赶进电梯通道，也许需要多攻击几回合让她连续倒地才可以最终将她推下去，结束战斗。



在Revas落下之际，Riddick上前抓住她的手。她的身体悬于半空，脚下深不见底。

Riddick：事情本可以换一个方式发生。

Revas：现在一切都无关紧要了，Riddick，只是……不要忘记我。

Riddick：再见了。

Riddick松开手，Revas落入深渊，她没有肆意喊叫显出自己的惊慌或恐惧，她只是一直盯着男人的眼睛，慢慢远去。

Riddick：如果你自己非要过艰苦的日子，Revas，那么死神很容易就会抓住你。

Lynn：她还会回来吗？

Riddick：当我说再见，那意味着永别。

TIPS Riddick的很多台词都精炼、犀利，配上其低沉的嗓音，将气氛烘托得恰到好处，喜欢范・迪塞尔的朋友一定会大呼过瘾。



文 炎骑士
美编 玻璃球



机动战士高达 战场之绊 携带版	NBGI	动作
PSP 机动战士ガンダム 战场の绊ポータブル		日版
2009年3月26日	1～8人	6090日元
无对应周边		推荐玩家年龄：全年龄

时隔近三年之后，NBGI终于把这款在日本颇受好评的街机游戏移植到掌机平台。虽然我们在掌机版本中不能感受到街机模拟驾驶框体所带来的高拟真度，但游戏中对各类机动战士的重量感和打击感依然有着很好的再现，这也算是对掌机玩家的一种补偿吧！如果你已经厌倦了以往的各类高达动作游戏，那么这款强调战术配合的另类作品绝对可以让你感到眼前一亮。

游戏系统解读



从键位布局上不难看出，这款游戏的操作方式将《战术对决》和《高达VS》两大系列进行了有机融合，因而对于玩过这两个系列的玩家来说并不显得陌生。不过，作为一款强调写实风格以及移植自街机同名作品的游戏，本作在实际操作上过分强调机械的重量感，进而使得机体的行动显得十分迟缓。这也意味着玩家不能像在其他同类游戏中那样单机突入敌群爽快杀敌，而是要与同伴通过巧妙的战术配合来逐步推进战线。

由于跳跃、冲刺以及格斗攻击等动作结束后都会产生较大的破绽，所以玩家在游戏中的每一步行动都要考虑战场上的其他因素，否则就会陷入被动之中。并且，由于加入了丰富的战术指令，所以游戏中的玩家不仅要掌握熟练的驾驶技术，还要巧妙地利用各种战术指令来与同伴进行协调。



图说游戏画面

1	索敌框	负责对敌方目标的搜索，会自动对进入射程的目标进行追踪，此时按下R键即可锁定。一般情况下，索敌框会优先追踪距离最近、最具威胁的目标。
2	即时信息窗口	显示对同伴下达的指令、对话内容及击破目标提示信息等。
3	雷达显示屏	显示战场上存在的敌我双方作战单位，会受到米诺夫斯基粒子浓度的影响。
4	战斗力计量槽	显示敌我双方的战斗力总量，会随着双方战斗力的降低而逐渐下降。
5	得分计数器	显示玩家在当前游戏中所获得的分数。
6	机体装甲耐久度	显示玩家机体当前的机体耐久度，会随着受到的攻击而逐渐下降。
7	引擎喷射计量槽	显示机体进行跳跃和冲刺时的引擎过热程度，计量槽降至最低时意味着引擎过热，并会强制暂停使用以进行冷却。
8	己方据点信息	显示己方据点的耐久度，耐久度降至最低时据点会被摧毁。
9	武器及弹药剩余量	显示三种不同类型的武器及对应的弹药剩余量，弹药用完后会自动装填。
10	目标信息显示	目标机体的相关信息。
11	作战计时器	以倒计时方式显示当前战斗的剩余时间，计时器归零时战斗强制结束。

©创通・サンライズ

战斗基本要点

米诺夫斯基粒子浓度

米氏粒子浓度对雷达的影响算是一个忠实于原作的设定。游戏中的米氏粒子浓度分为三个程度：0%、50%及100%。米氏粒子浓度为0%时，雷达不会受到任何干扰，可以显示战场上敌我双方作战单位的详细位置；米氏粒子浓度达到50%时，雷达只能显示处于冲刺和跳跃状态的机体；米氏粒子浓度达到100%时，雷达会完全失效。在自定义模式中，玩家除了可对米氏粒子浓度进行调整，还可以对战斗力总量和伤害补正等数值进行修改。

机体种类与部队编成



本作中出现的机动战士根据作战用途的不同有着不同的类型属性，属于某一种类的机型只适合相对应的作战行动，用不适于当前任务的机型强行出战会令战斗效能大幅下降。在作战开始前，玩家可以根据任务的性质以及战场环境的特点来选择出战机种。如果是自定义模式，那么还可以对据点的类型作出选择。此外，在单人模式下，玩家还可以对作战的行动路线进行调整，并且让由AI控制的同伴机体按照指定路线行动。

机体种类一览	
近身格斗型	行动速度快、反应敏捷、擅长接近格斗，适合半径为100米以内的肉搏战。
近距离战型	武器种类较为均衡，可以应付多种战况，适合半径为180米范围内的战斗。
中距离支援型	利用重火力对格斗型近战机体进行火力支援的机种，适合半径在200～400米区间范围内的战斗。
远距离炮击型	此类机体通常拥有机动战士中最强的火力和较远的打击能力，但往往缺少自卫武器，适合在400～750米区间范围内的战斗。
狙击型	拥有最远的武器射程和精确打击能力，适用于半径为600米的战斗。
据点	由运输机或堡垒担任，可以为前线作战机体进行修复，只要接近据点就可实现对机体的修复，据点通常无法移动，容易遭到袭击。

射击与格斗



不论是实弹类武器还是光束类武器都存在弹药数量的限制，弹药耗尽后的主武器会自动进入装填状态。如果想进一步确保命中率，那么就必须保证目标进入射程且已经被锁定。相比之下，实弹类武器往往拥有较高的射速，而光束武器则只能单发射击。对于支援型和炮击型机体，它们的主武器在发射时须要设定炮击角度，在保证按住○键不放的情况下就可以令机体自动调整角度，放开后随即射击。狙击型机体在锁定目标后会自动进入狙击模式，此时的机体将无法移动。进入狙击模式后可以手动调整修正量，以便命中移动中的目标。

具备格斗能力的机体在接近敌机后可以通过按下△来对目标实施物理攻击。与其他高达题材动作游戏不同的是，本作中的格斗攻击具有一定的技巧性。如果玩家想用格斗攻击队目标进行连击，那么就要在格斗攻击命中目标前的一瞬间再次输入格斗指令，只有如此才能形成连击。格斗连击的最高次数是三次，对于近身格斗型机体来说，在格斗的最后一击命中目标之前还可以追加主武器的射击。

机体获得条件一览

地球联邦军

机体类型	COST	机体名称	入手条件
近身格斗型	150	陆战型ジム	近距离战型机体驾驶经验值达到5
近身格斗型	180	ジム・寒冷地仕样	近身格斗型机体驾驶经验值达到17
近身格斗型	160	ジム・ライトアーマー	近身格斗型机体驾驶经验值达到50
近身格斗型	210	ガンダムEz−8	近身格斗型机体驾驶经验值达到80
近身格斗型	190	ジム・ストライカー	近身格斗型机体驾驶经验值达到100
近身格斗型	260	プロトタイプガンダム	获得除プロトタイプガンダム以外的所有近身格斗型机体的全武装，且获得中佐以上军衔
近距离战型	130	ジム	初期机体
近距离战型	200	陆战型ガンダム	近距离战型机体驾驶经验值达到17
近距离战型	180	ジム・コマンド	近距离战型机体驾驶经验值达到50
近距离战型	160	ザクⅡF2(联邦军仕样)	近距离战型机体驾驶经验值达到90
近距离战型	220	ジム改	近距离战型机体驾驶经验值达到96，且获得上等兵以上军衔
近距离战型	260	ガンダム	近身格斗型、近距离战型及中距离支援型机体驾驶经验值达到80、远距离炮击型和狙击型机体驾驶经验值达到30
近距离战型	280	ヘビーガンダム	近距离战型机体驾驶经验值达到120
近距离战型	310	ガンダムG−3	获得除ガンダムG−3以外的所有近距离战型机体的全武装，且获得大佐以上军衔
中距离支援型	160	ジムキャノン	近距离战型机体驾驶经验值达到1
中距离支援型	200	ガンキャノン	中距离支援型机体驾驶经验值达到17
中距离支援型	190	陆战型ガンダム(ジム头)	中距离支援型机体驾驶经验值达到50
中距离支援型	180	アクアジム	中距离支援型机体驾驶经验值达到80
中距离支援型	250	フルアーマーガンダム	中距离支援型机体驾驶经验值达到96，且获得少尉以上军衔
中距离支援型	350	ガンダムGP02Q(MLRS)	以Very Hard难度完成任务模式下的第23个任务
远距离炮击型	180	ガンタンク	中距离支援型机体驾驶经验值达到10
远距离炮击型	160	量产型ガンタンク	远距离炮击型机体驾驶经验值达到50
狙击型	180	ジム・スナイパーカスタム	远距离炮击型机体驾驶经验值达到10
狙击型	200	ジム・スナイパーⅡ	狙击型机体驾驶经验值达到50，且获得军曹以上军衔
据点	400	指挥车辆	完成任务模式下的第14个任务
据点	400	ミデア	据点驾驶经验值达到10
据点	400	ビック・トレー	据点驾驶经验值达到50

吉翁公国军

机体类型	COST	机体名称	入手条件
近身格斗型	140	アッガイ	近距离战型机体驾驶经验值达到5
近身格斗型	170	ゴッグ	近距离战型机体驾驶经验值达到17
近身格斗型	160	グフ	近距离战型机体驾驶经验值达到50
近身格斗型	210	グフ・カスタム	近距离战型机体驾驶经验值达到80
近身格斗型	240	ギャン	近距离战型机体驾驶经验值达到100
近身格斗型	100	ザクⅠ	近身格斗型和近距离战型机体驾驶经验值达到100
近距离战型	120	ザクⅡ	初期配备
近距离战型	200	ドム・トローペン(サンドブラウン)	近距离战型机体驾驶经验值达到17
近距离战型	140	ザク・デザートタイプ	近距离战型机体驾驶经验值达到50
近距离战型	250	ゲルググ	近距离战型机体驾驶经验值达到80
近距离战型	160	ザクⅡF2	近距离战型机体驾驶经验值达到90
近距离战型	180	ザクⅡS	近身格斗型、近距离战型、中距离支援型机体驾驶经验值达到80、远距离炮击型和狙击型机体驾驶经验值达到30
近距离战型	240	ズゴックS	获得ザクⅡS和ズゴック的全武装，且获得中佐以上军衔
近距离战型	270	高机动型ゲルググ	近距离战型机体驾驶经验值达到96，且获得少尉以上军衔
中距离支援型	160	ザク・キャノン	近距离战型机体驾驶经验值达到1
中距离支援型	200	ドム	中距离支援型机体驾驶经验值达到17
中距离支援型	180	ズゴック	中距离支援型机体驾驶经验值达到50
中距离支援型	190	ドム・キャノン复炮仕样	中距离支援型机体驾驶经验值达到96
中距离支援型	250	ゲルググ・キャノン	近距离战型机体驾驶经验值达到80、中距离支援型机体驾驶经验值达到96
中距离支援型	350	ガンダムGP02A(ビームバズーカ仕样)	以Very Hard难度完成任务模式下的第23个任务
远距离炮击型	150	ザクタンク	中距离支援型机体驾驶经验值达到10
远距离炮击型	180	ザクタンク(V−6)	远距离炮击型机体驾驶经验值达到50
狙击型	170	ザクⅠ・スナイパータイプ	远距离炮击型机体驾驶经验值达到10
狙击型	200	ゲルググ(G)	狙击型机体驾驶经验值达到50，且获得军曹以上军衔
据点	400	ギャロップ	完成任务模式下的第14个任务
据点	320	ファットアンクル	据点驾驶经验值达到10
据点	400	ダブデ	据点驾驶经验值达到25

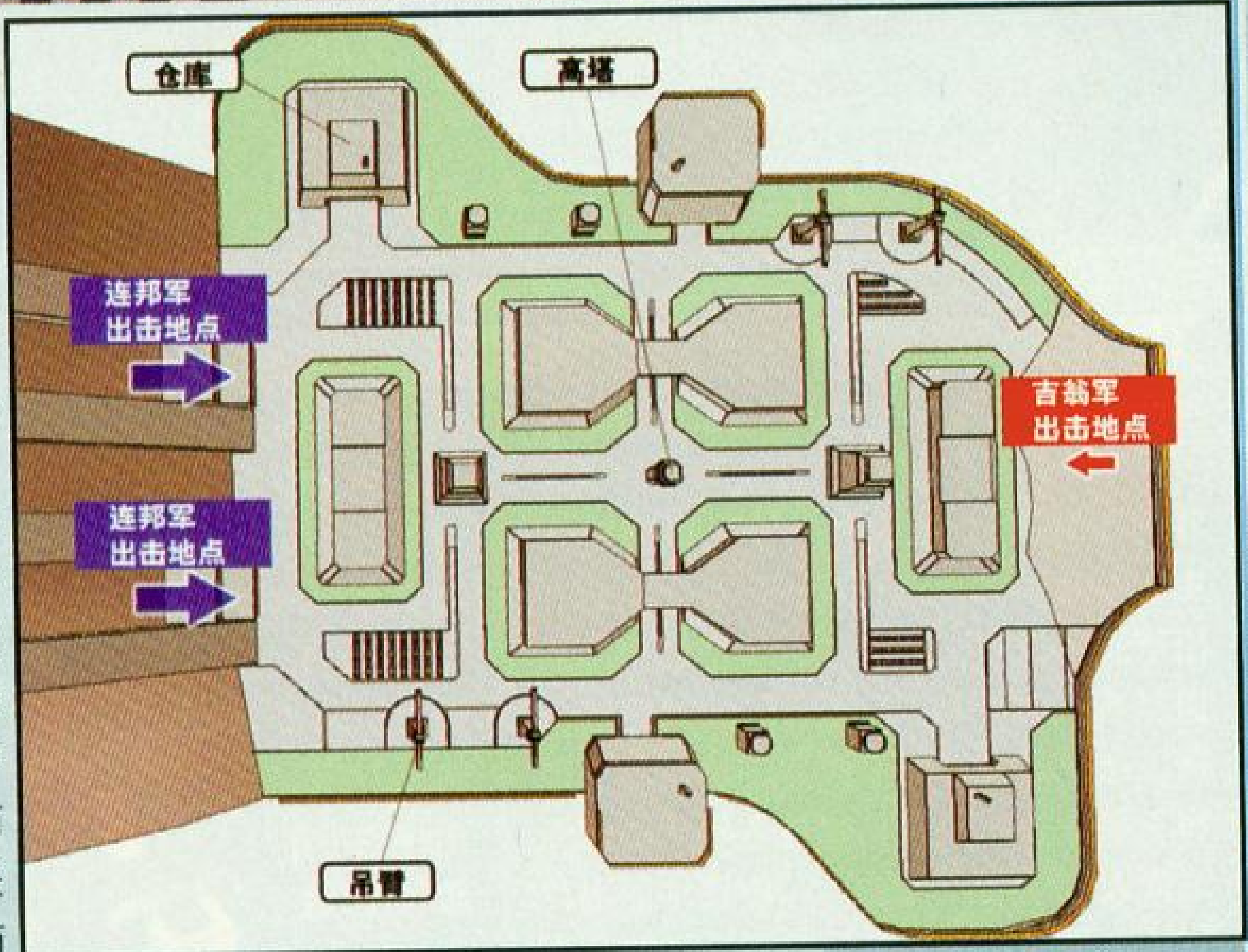
驾驶经验值=驾驶某机体次数×评价修正值，具体的修正值如下：

取得S评价	×2
取得A评价	×1.5
取得B评价	×1.2
B评价以下	无修正

战术详解

由于本游戏中的所有任务关卡都是围绕九个场景展开的，所以本次将不再针对单一任务关卡进行解说，而是深入分析每一个场景的地图特点，并根据地图的特点介绍相对应的作战战术。

SIDE 7 地图特点解说



殖民卫星的场景是游戏中的最初战场，此处地形的特点是没有明显的地势起伏变化，场景中存在一定数量的建筑物，但并不算密集。场景中的建筑物布局基本上采取了对称布置，作战双方的据点所在地点为分置于地图两端。对于作战双方来说，此张地图并不存在对其中一侧的倾向性，战斗开始后的主动权将会掌握在行动速度较快的一侧。由于场景中央存在十字型分布的建筑群，所以中距离支援型和远距离炮击型机体将很难发挥出明显的作用。相比之下，近身格斗型和近距离战型机体则可以显示出自身的优势。另外，由于地形较为开阔，所以米诺夫斯基粒子的浓度变化并不会给作战带来较为明显的影响。

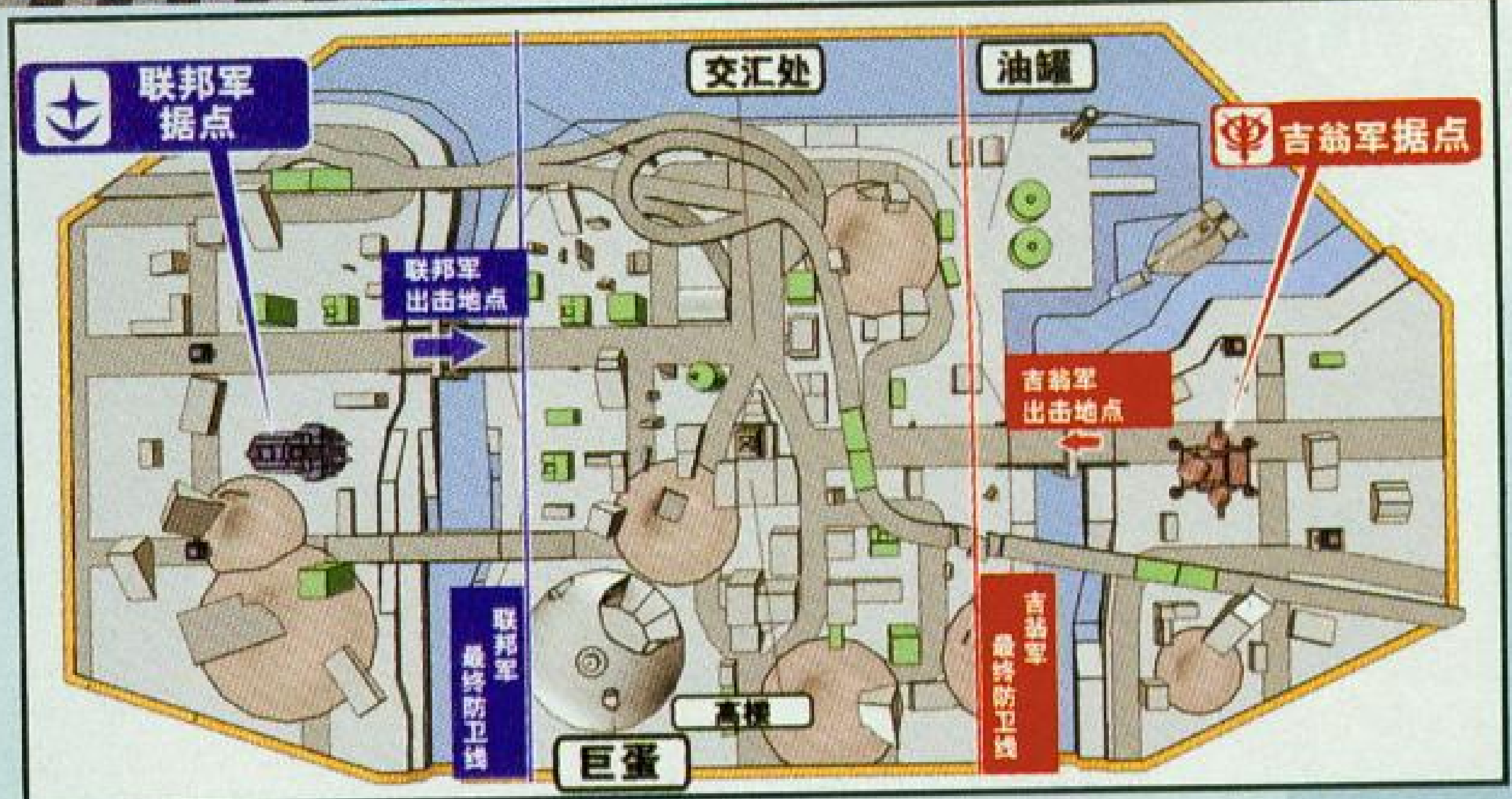
战术原则



要点1 迅速占领战场中央的区域可以掌握战场的主动权，对于适合近战的机种来说，依托中央的十字型地带展开近距离射击是此次作战的最基本样式。不过由于场景中缺乏复杂的地形环境，所以也就导致敌人同样容易冲破封锁线直抵己方的根据地。不难看出，在此处战斗的难点是如何在密集的目标中找到最具威胁的一个并迅速消灭。射击与格斗的灵活交替也是占据战场主动的必要因素之一。

要点2 由于建筑的影响，中距离支援型机体和远距离炮击型机体在这一场景中的优势并不能很好地发挥出来。不过这并不意味着这两类机体就失去了参与战斗的必要性。由于建筑群的出口以及地图上下两侧的笔直通道是敌人很容易突破的环节，并且这些地段地势较为平台，没有障碍物阻挡，所以支援型和炮击型机体就要发挥火力的优势将这些出口地区严密封锁住，否则就会彻底失去战场的主动权，使己方落得任人宰割的下场。另外，对于狙击型机体，如果能够到达建筑物上方，那么也可以从一定程度上发挥自身射击精度高的优势。

纽约 地图特点解说



由于战场的环境拥有大量建筑和复杂城市布局，所以在此处战斗将免不了展开遭遇战。虽然地图上的布局看似杂乱，但实际上却是乱中有序。值得注意的是，地图上所标示为绿色的建筑物均可以人为破坏。不过遭到破坏的建筑物也会将街道堵住，所以在破坏这些建筑之前要仔细考虑对战况所产生的影响。另外由于大量存在高层建筑，所以此处也特别适合狙击型机体发挥自身优势。配合精确的射击，狙击型机体往往可以在一些关键性地段起到"一夫当关，万夫莫开"的作用。战场的地图被两条河流从中央截断，这使也使得作战将更加有利于防守。如果不能在中央的城区复杂环境中占到先机，那么不妨尝试退守到桥梁的位置展开防守。

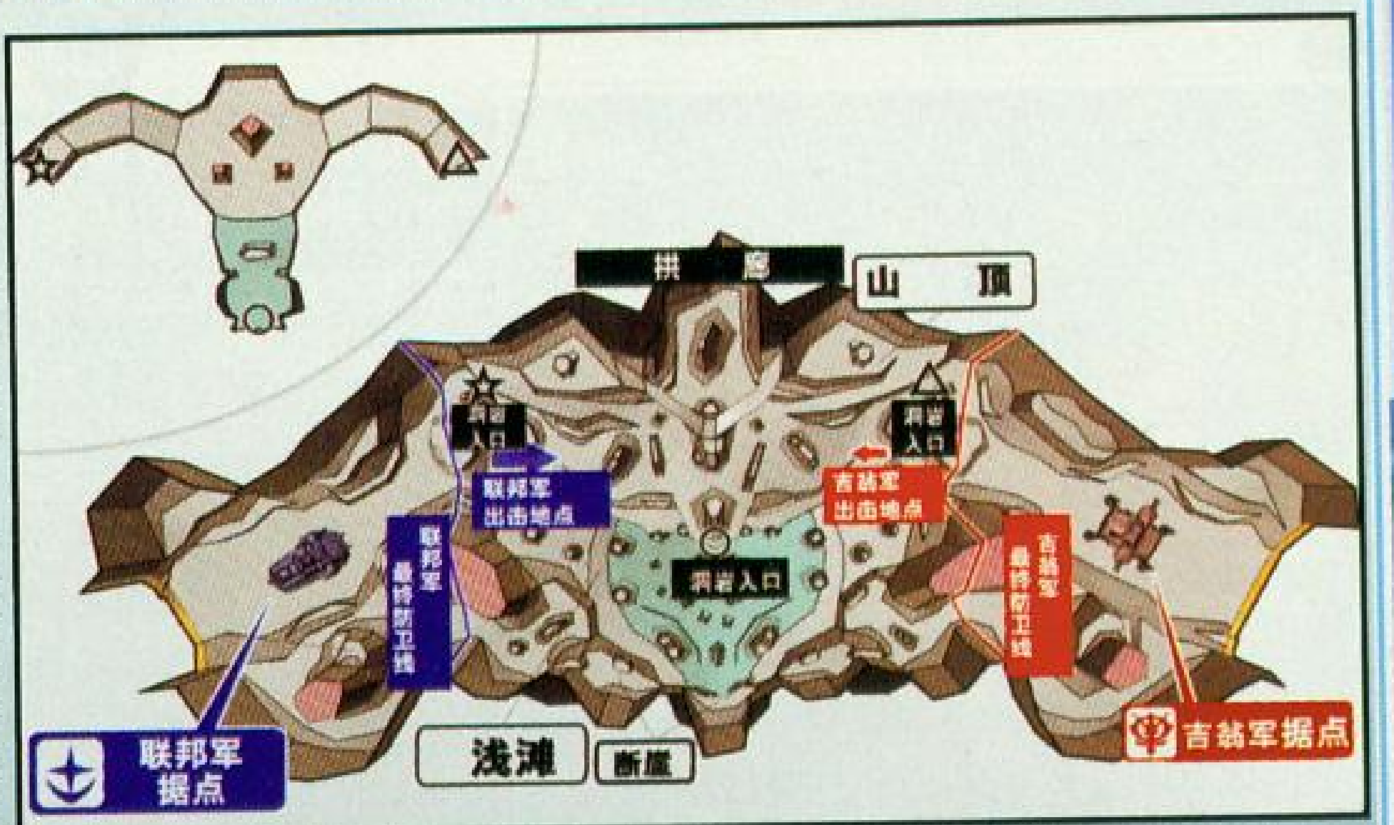
战术原则



要点1 如果双方都采取主动推进的战术，那么位于地图中央的"高架桥－中央广场－中央高层建筑－穹顶建筑"一线势必会成为拼杀最为激烈的主战场。对于联邦军一侧来说，除了守住推进路线之中央广场的地段之外，如果能够依托穹顶建筑架设起稳固的防线，那么将会给前进的敌人造成极大的损伤。对于吉翁军来说，沿着己方出击位置以及地图上方的码头展开攻势将是最为推荐的战术。特别指出的是，码头地区是吉翁军的薄弱环节，此处一旦被突破将会令敌人长驱直入。联邦方面的要点体现在穹顶区域，如果此处的守军被击溃，那么战场上的主动权就会易手。

要点2 利用支援型和炮击型机体分别守住穹顶建筑以及码头是双方的防守重点。此外，在这场战斗中，如果能够巧妙利用可以破坏的建筑来展开特殊战法，那么也可以起到意想不到的效果。将这些建筑破坏之后可以进一步令战场上的空间变得开阔，然后利用炮击型和支援型机体在开阔地带展开远程轰击可以进一步阻截敌人的战力。

大峡谷 地图特点解说



大峡谷的战场依然是对称结构的地形布局。不过，此处场景的地貌比前两个战场地形要显得更加复杂，并且存在较大的落差。除了通常意义上的峡谷地貌之外，战场上还存在有湖泊、岩洞以及盆地等地貌。特别值得一提的是，战场中的T字形岩洞是一个特别的存在。如果能够顺利通过此处，那么往往可以给敌人的据点造成出其不意的奇袭效果。可想而知，岩洞中的地形有利于发挥近距离战型机体和近身格斗战型机体的能力。由于善于远射的机体往往不能在此处发挥作用，所以坚守岩洞的任务只能在洞口处进行，这也进一步加大了防守的难度和战斗的激烈程度。不过，如果能够熟悉狙击型机体的特性，那么守在洞口附近往往可以将从此处突袭的敌机迅速击破。

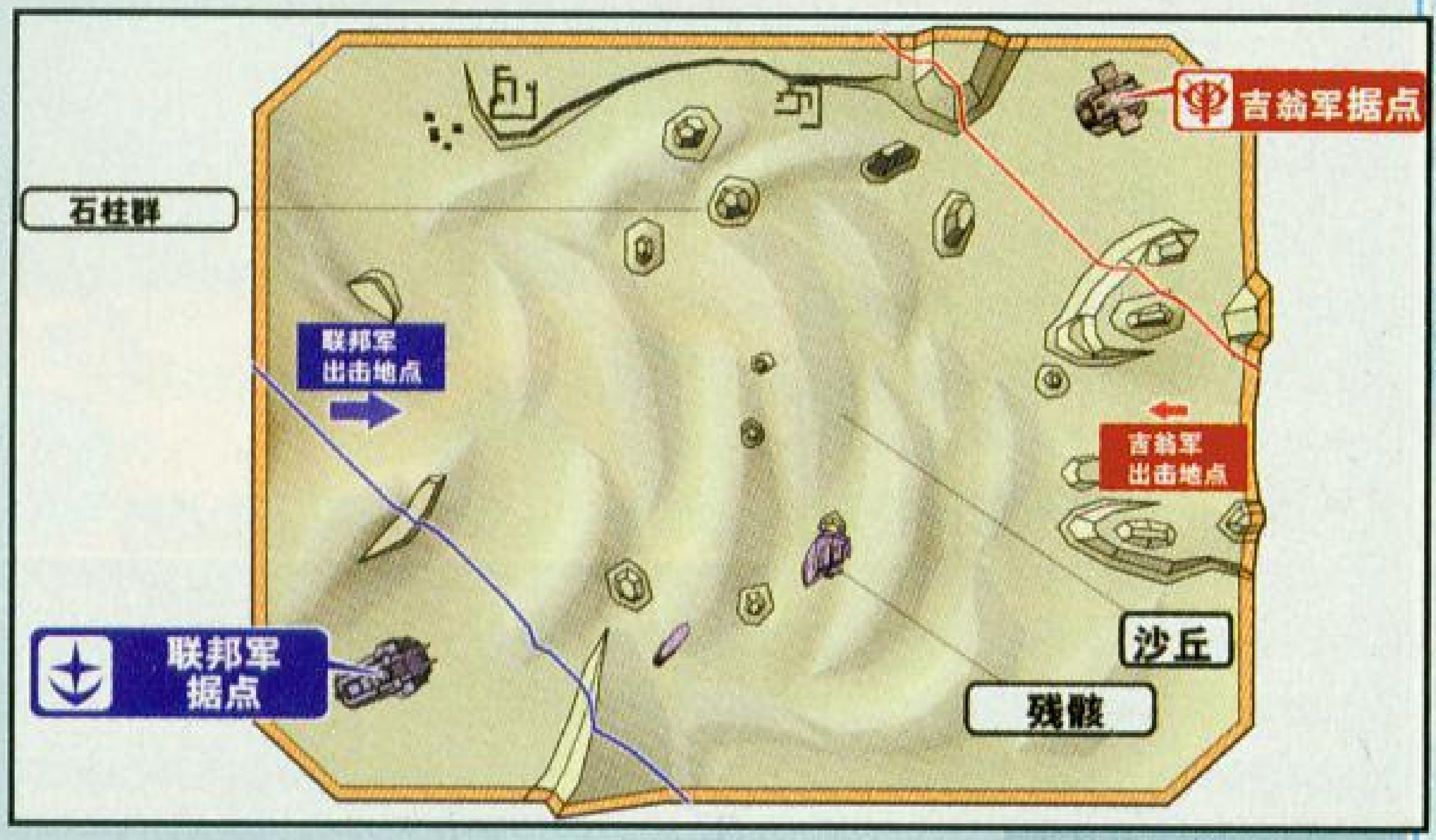
战术原则



要点1 由于地形的限制，本关明显倾向于易守难攻，如果能够将支援型机体和炮击型机体布置在据点附近不远处，那么足以击溃来犯的敌人。如果试图发动进攻，那么有岩洞中央的入水口从湖泊的底部迂回前进则很容易占据中央战场的主动。特别指出的是，此类突击型战法对于拥有丰富水战型机体的吉翁军来说特别适用，将适合近距离战的机型配合以格斗见长的水战机体往往可以给联邦军带来极大的麻烦。

要点2 对于联邦军来说，虽然战场的地形环境对于双方都是平等的，但由于作战机体性能的倾向性所致，此处的联邦军无论进攻还是防守都要将重心放在支援型机体和炮击型机体上。如果再辅以适当的近距离战型机体的火力补充，那么则可以形成较为严密的防守火力网。另外，地势较高的两侧也意味着狙击型机体可以在不用爬高的前提下就可以迅速找到最佳的攻击位置。只要能够确保站位，那么连续射出的冷枪也可以收到很好的效果。

塔克拉玛干 地图特点解说



相对于前面几个战场的复杂地貌，塔克拉玛干的沙漠环境显然要开阔许多。这样的环境显然有利于中距离支援型机体、远距离炮击型机体以及狙击型机体发挥自身的价值。但对于其他类型的作战单位则相对不利。另外，由于缺少障碍物，在这张地图上作战时也不会存在相对固定的路线。由于战法的不确定性，进一步导致了双方对对方的战斗意图无法进行很好的预判。分散推进的机体既有可能出其不意地直插地方背后，也有可能不幸遭到敌人的集中火力打击。而对于小队集中行动的一方来说，则很有可能被敌人从背后包抄。特别指出的是，虽然场景比较开阔，但由于连绵起伏的沙丘对视线的阻挡以及恶劣天气的影响，米诺夫斯基粒子的浓度仍然会左右战局。

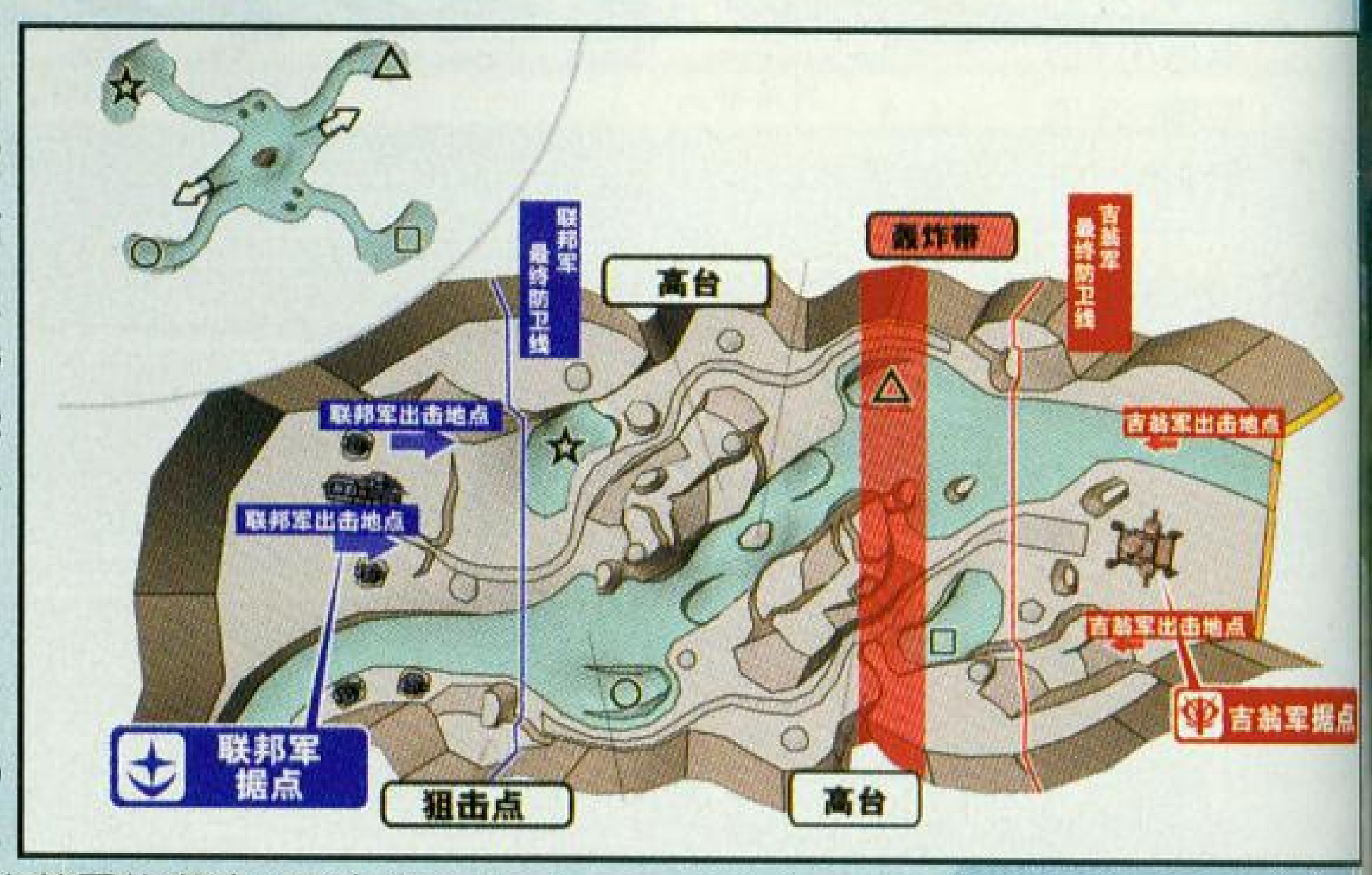
战术原则



要点1 在沙漠战场上作战时有一个窍门：如果在战斗开始时立刻垂直起跳，那么就可以清楚地看到对方的行动方向和据点的所在位置。这样的好处是免除了在沙漠中兜圈子的麻烦，但相对的不利因素是同样也会被对方发现。所以，加快行进速度是这一场战斗中获胜的关键所在。此外，高低起伏的沙丘在某种程度上也可以作为掩体来依托作战。对于远距离炮击型和中距离支援型机体来说，巧妙利用这些沙丘可以给前进中的敌人造成出其不意的打击效果。

要点1 对于善于打狙击战的玩家来说，场景上下两侧的若干岩石可以作为依托的掩体。如果能够爬到其中较高的岩石上则可以对相当大范围内的目标展开狙击，进而控制整个战场。相对的，如果准备采用正面突击的战术，那么最好的办法是在小队中均衡配置每个类型的机种。通过不同机种之间的相互配合，可以有效对付来自不同方向和阶段的敌人袭击。不过须要指出的是，采用这种团队配合战术的前提是集中作战，否则分散推进的兵力根本无法起到优势互补的作用，反而还会成为敌人练习射击命中率的靶子。

加布罗—地上 地图特点解说



作为一年战争时期地球联邦军总部的加布罗，其地上部分被热带雨林的茂密植被环境所彻底覆盖。并且，除了这样一个严重影响视线的密林环境之外，还有大范围的湖泊地形存在。可以说，这样的战场环境严重制约着远距离炮击型和中距离支援型机体的性能发挥。当然，狙击型机体的作用也会大打折扣。由于热带雨林对视线的影响，在此处战斗时将会加大对雷达的依赖程度。这也意味着，如果米诺夫斯基粒子的浓度一旦提高，那么作战的难度就会明显提高。从地图上不难看出，此处的主战场将会以中央地段的河流为主。由于水战在所难免，所以拥有大量近战格斗机型和适合水战机型的吉翁公国军将会占尽先机。

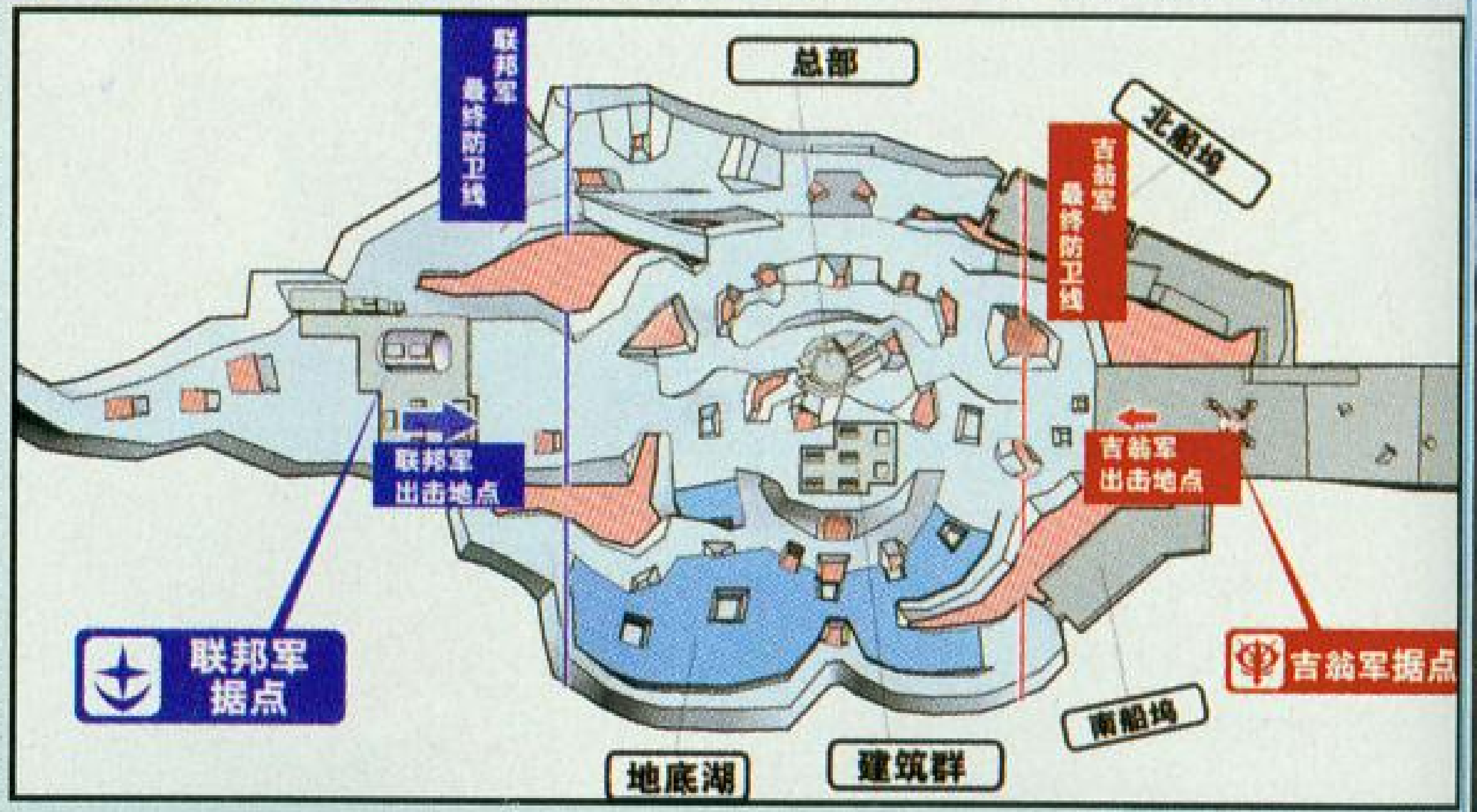
战术原则



要点1 由于场景的环境对吉翁军极为有利，所以联邦军在此次战斗中最好是以防守为主，然后再伺机进行反攻，否则将会付出惨重的代价。场景中呈X型的水下通道是吉翁军水战MS迂回包抄的绝佳选择，所以建议选用联邦军的玩家尽可能将主要战力布置在初始位置不远的河流沿岸以及地图中标注"☆"位置地面出口附近。只有这样才可以确保不被对方直捣总部。另一方面，以从天而降方式投入战斗的吉翁军则可以根据地形的特点加大对水战格斗型机体的投入量，并且在战斗开始后尽可能依托密林和水下环境进行作战。只有这样才能进一步发挥自身战力的特点。

要点2 地处中央地段河流沿岸的高台地区可以说是支援型机体、炮击型机体以及狙击型机体惟一能够发挥性能优势的地区。特别是对于联邦军而言，在此处设置重兵往往可以对大范围区域内出现的敌方目标实施集中火力覆盖，借以牵制对方的行动。此外，对于相对机动灵活的狙击型机体，则要充 分发挥自身能够实施精确打击的特点，将攻击范围内可能出现的零星敌人拦截在己方实际控制范围之内，以免其突入后方对据点造成威胁。

加布罗—地下 地图特点解说



加布罗的地下部分有着两种不同的结构分布：其一为外围的原始溶洞地貌，其二为接近核心地带的船坞区域。此处战场上的联邦军一侧依然是处于相对的守势，而吉翁军则处于攻势。不难看出，位于场景中央的地球联邦军总部将会成为主战场，不论从任何方向推进，都免不了在这里遭遇对手。特别是对于吉翁军一方而言，三条分支路线的出现也为其展开突袭进攻带来了绝好的条件。而对于联邦一方来说，同时镇守三个方向则是一个十分棘手的难题。

战术原则

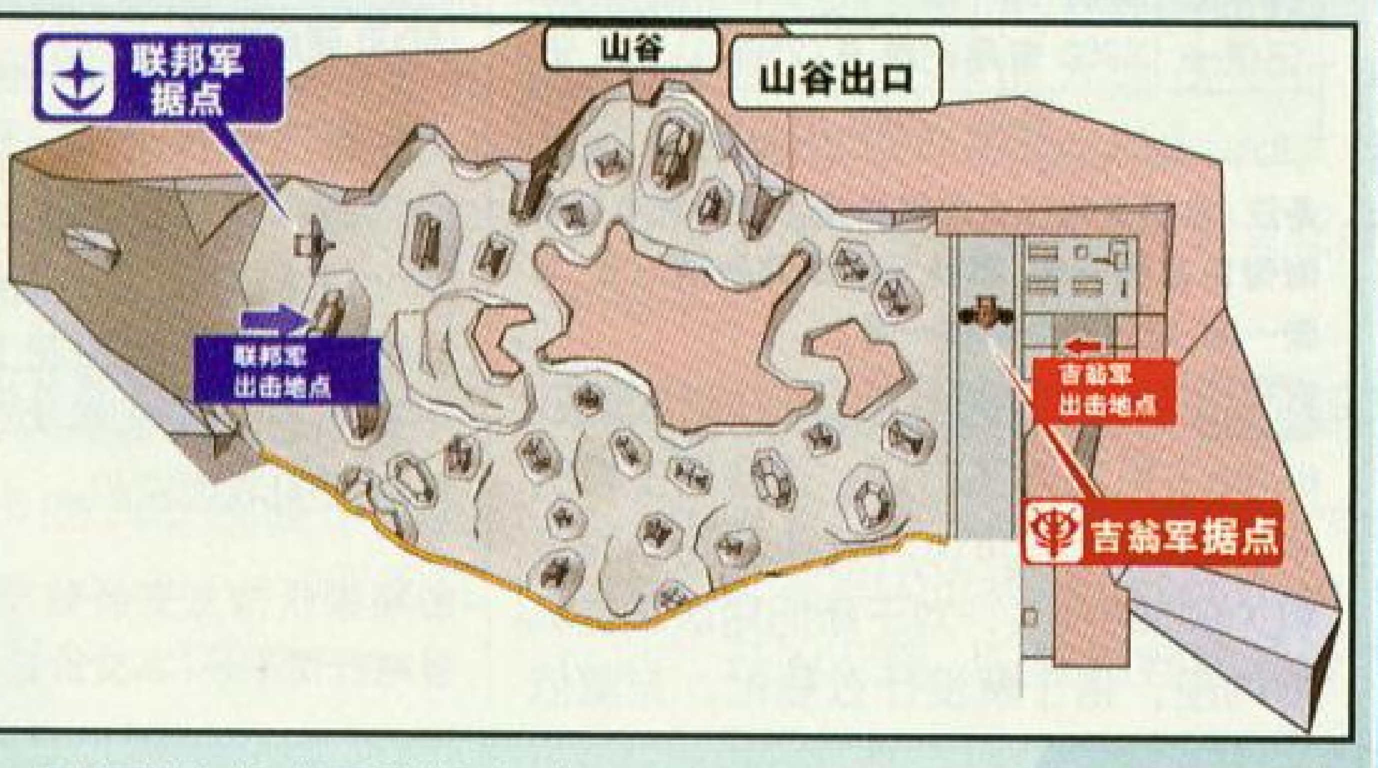


要点1 位于地图正中央的地球联邦军总部大楼是战场上的最高建筑物，这里也理所当然地成为了展开炮击和狙击的绝佳地点。可以预见到，如果能够占据这里，那么对控制整个战场的占据都显得至关重要。最起码，在占领这个位置之后，敌人就失去了从正面突击的基本立足点。不过须要注意的是，由于溶洞地形的限制，在此场景中无法进行射角较高的炮击，只能采取平射。当然，如果双方的炮击型作战单位在中央战场相持不下，那么就要尽快调集近战型机体前来解围。

要点2 地图上方的陆路分支路线明显有利于联邦军对防守的加固以及阻止反攻。相对的，下方的船坞地区则对适于水战的吉翁军MS比较有利。对于双方，如果采取防守的战术，那么在两条分支路线的隘口布置炮击型机体无疑是最明智的选择。而如果选择进攻，那么双方从相对应的分支路线都可以轻易地迂回到敌人的后方展开偷袭。另外，如果处于持久的僵持阶段，那么建议立刻调整战术方针，将战斗的重点由摧毁对方的据点转为进一步消耗对方战力。只有这样才能化解车轮战中的僵持局面。

喜马拉雅

地图特点解说



这个出自《机动战士高达08MS小队》的场景是游戏中少有的采用不对称布局的战场。与前面几个战场上所体现出的形势相反，这一次的攻防换成了联邦军，而吉翁军则要以守势为主。这个战场环境的最大特点在于从吉翁军一侧向着联邦军一侧由高到低顺势而下，处于山脚处的联邦军不仅要逆山势而上展开突击，还要巧妙借助障碍物的作用回避来自对方的纵深火力打击。可以看得出来，狙击型机体在此一战中将会起到决定性的作用。为了占尽先机，在战斗开始后抢先占据场景中地势较高的平台往往就可以牢牢抓住战场上的主动权。特别是对于联邦军一侧，如果不能在战斗开始后立刻爬到高处，那么不要说进攻，连最基本的防守和生存都会成为问题。

战术原则

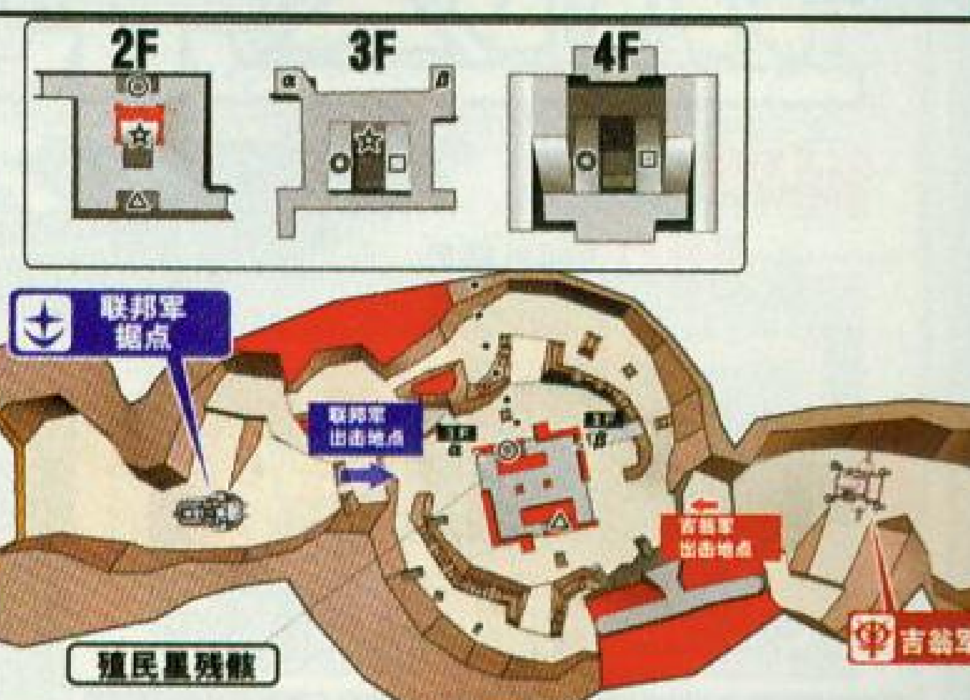
要点1 除了可以牵制敌人的狙击型机体之外，能够在此战中发挥作用的主力机型当属近距离战型。由于场景中存在大量的不规则障碍物，所以与敌人的突然遭遇就成为了必然。在这种环境下，机动性和火力更强的一方显然可以占尽先机。当然，如果能够配合高台上狙击手的远距离支援，那么也可以令战斗的难度进一步降低。而对于远距离炮击型和中距离支援型机体来说，在此战中的作用主要体现在防守方面。由于双方的据点位置附近地势较为开阔，所以这里也就成为了炮击型机体展开火力封锁的最好位置。

要点2 如果想采取快速突击战术，那么从地图上不难看出上方的曲折小路是最佳选择。当然，在此处行动的结果是极易与敌人发生近距离遭遇，因此将采取此战术的必要前提条件就是专门指派善于近战的各型机体。并且，在展开作战之后一定要务求迅速到达敌方据点处，否则不仅失去了奇袭的价值，还会给己方的下一步行动带来不利。特别值得注意的是，如果采取奇袭战术，那么最好能够搭配高浓度米诺夫斯基粒子的强干扰环境。这样一来就可以免除了敌人堆战场形势的迅速判断能力。



特林顿

地图特点解说



这个场景源自《机动战士高达0083》中的特林顿基地训练场，地图上的殖民卫星残骸将会成为游戏中的主战场。除了矗立在谷地正中央的殖民卫星残骸之外，整个场景的地貌与大峡谷的战场环境有着一定的相似程度，只不过地势要略微平坦一些。由于殖民卫星内部存在复杂结构，所以此处的作战样式显得极为特殊。一方面，率先抵达殖民卫星并抢占其中的一方可以将其作为良好的天然火力投送平台，支援型、炮击型和狙击型机体可以再这里找到良好的射击站位；另一方面，如果双方在殖民卫星内部展开相持战，那么卫星残骸内部的分层结构又十分适合近战型机体在拥挤的空间中发动攻击。

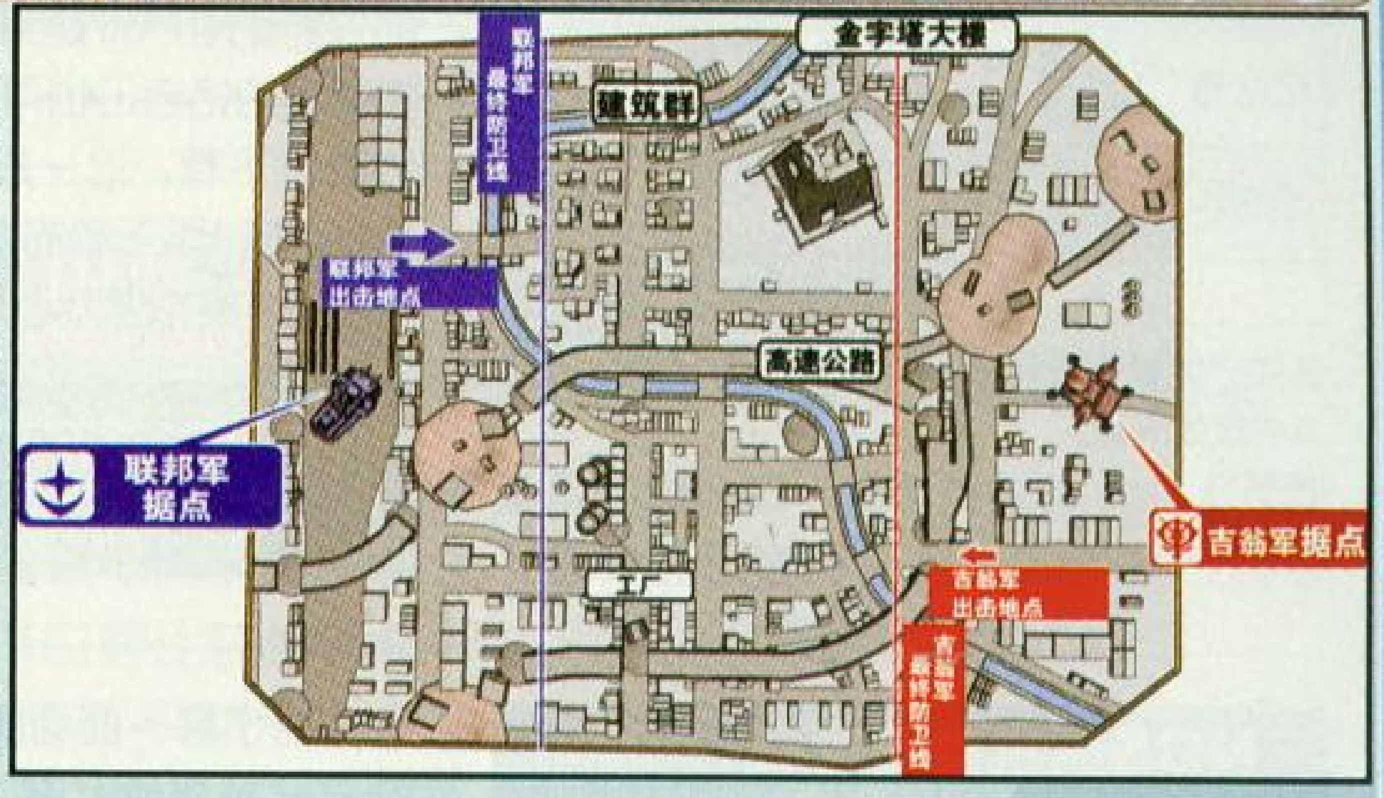
战术原则

要点1 尽快占领殖民卫星和驱赶接近殖民卫星的对方将会成为作战的主要样式，这样就不可避免地导致卫星残骸的底层和二层成为交火最为激烈的区域。在此地的争夺阶段，最为实用的战术是将善于近战的机体作为突击战力布置在阵型的前列，这样不仅可以确保迅速抵达目的地，还可以有效对先期到达这里的对方施以攻击。而此时的炮击型机体则要紧随其后提供火力支援，以确保的前方的近战型机体有着充足的火力掩护，不至于在战斗的最前沿败下阵来。

要点2 如果已经确保己方的炮击型战斗单位已经顺利进入殖民卫星残骸并抢占有利位置对地方展开火力覆盖，那么此时的近战型机体则反过来要脱离卫星残骸并前冲进攻，而处于卫星残骸内部的支援型和炮击型机体则要用绵密的火力进行火力支援。此阶段采取这种战术的一方面原因是为突击的己方战力提供火力支援，另一方面原因则是确保对方不会冲破封锁线渗透到殖民卫星内部进行第二轮的争夺战。

矿山都市

地图特点解说



正因为障碍物的相对减少，也导致了此次战斗将会以搜索遭遇的游击战性质为主，而无法组织有效而迅速的快速进攻。战场中央地段的高速公路和高架桥由于缺少建筑物的遮挡，并不适于用来从正面突击。如果从这些位置冒然推进，则很有可能从正面遭遇敌人的火力打击。另外，由于建筑物较为低矮，支援型和炮击型机体可以在战场上发挥出高射角炮击的优势来。

战术原则

要点1 对于联邦军方面来说，这一战的战术应该以防守为主。由于战场中部的右上方有着大片的空地以及一个塔状建筑，这里将会成为吉翁军组织集中战力发动攻击的绝好地点，所以联邦军切忌从初始位置直接向这个方向推进，否则就会遭到直接的火力覆盖。特别指出的是，位于中央的高架桥缺少掩体，所以要尽可能避免从这个位置通过。为了便于中远距离炮击型机体发挥作用，建议将此类机体布置在据点前方不远处的圆形区域附近，这样就可以展开一个扇形的防守带，对来自各个方向的敌人实施远程打击。

要点2 对于吉翁军来说，城市中央地区右上方的金字塔建筑是一个绝佳的火力投送平台。此处的优点在于可以在战斗开始后迅速占领，并且可以依托这里展开进攻和防守。如此攻守兼备的堡垒型建筑在其他的战场上也是不多见的。当然，如果这个天然的火力投送平台不幸被对手占领，那么己方就会陷入绝对的被动之中，并且可以确认绝对不会有翻身的可能。如果想围绕这栋建筑展开防守，那么最好的方式是从建筑至己方据点一线布置战力，这样一方面可以保证沿线的己方战力可以相互提供火力支援，一方面也可以在必要的情况下迅速转守为攻。

软硬兼施

HARDWARE & SOFTWARE

随着五一假期的临近，国内游戏市场逐渐呈现出复苏的迹象，买家的购买欲也得到了一定的提升，随着而来的是各类游戏产品都有涨价的迹象。Wii主机在这几个月依然是销售最好的次世代主机，目前价格上涨最为明显。相信即将发售的Wii版《怪物猎人 G》将进一步刺激Wii价格的上涨。如果你是一位狂热的猎人FANS，那是很难抵挡这款作品诱惑的。如果为此购买Wii的话，那么你还必须考虑购入一个Wii的传统手柄。

市场风向标 提供最佳购机方案

PSP购机推荐套餐-2000型

	品牌/型号	价格
主机	PSP-2006（港版）	2400元
记忆棒	超高速 8G HG 红黑记忆棒（组装高速 7679MB）	130元
贴膜	卡登仕 PSP-2000/3000 专用液晶保护贴膜 机身护翼	20元
保护包	黑角新版 PSP-2000 FREE-STYLE 真皮保护盒	59元
总计：2609元		

备注：主机官方标准包装附带电池一块、电源及电源线一套。

点评 2000型主机目前的处境比较尴尬，价格的大幅上涨已经超出普通人群的接受范围，销售状况也就大不如前了。而且现在很多玩家的态度是宁可玩正版也不买用洋垃圾拼出来的翻新机，所以PSP-2000越来越不受欢迎了。不过对于只想玩破解游戏的玩家，2000型主机仍旧是目前惟一的选择，至于购不购买就是自己的问题了。

PSP购机推荐套餐-3000型

	品牌/型号	价格
主机	PSP-3006（港版钢琴黑）	1150元
记忆棒	超高速 8G HG 红黑记忆棒（组装高速 7679MB）	130元
贴膜	高仿原装HORI PSP-3000专用贴膜	10元
总计：1290元		

备注：主机官方标准包装附带电池一块、电源及电源线一套。

点评 3000型主机最近一段时间的销量逆势上涨，可见大部分玩家已经接受了PSP-3000，这是由于一方面PSP-2000主机翻新现象太严重，花很多钱买不到新机不值得入手，另一方面也因为PSP-3000在破解状况上有了新的进展，一段神奇电池的视频在网上流传，一个新的TIFF图片漏洞被黑客发现。两个不同于以往破解的信息都给玩家带来了PSP-3000能够破解的希望。对于现在买PSP-3000的玩家，推荐入手一两张正版的UMD光盘，既可以珍藏，又可以让你度过这段没有破解的日子，如果资金不富裕也可以选择到JS那里下载一些网络上发售的PSP游戏，这些正版的网络贩卖游戏都只能使用PS3购买，玩家一般没有条件，如果有的话自己也可以通过国际银行卡付费进行下载。这一般比UMD光盘要便宜很多，不过可下载的游戏都比较一般，只有一些PS模拟游戏还值得一玩。

主机及主要周边参考价格

PSP-2000 主机（黑白银）	2400元
PSP-2000 主机（彩色）	2600元
PSP-3000 主机（黑白）	1150元
PSP-3000 主机（神秘银）	1180元
PSP-3000 主机（红蓝）	1300元
PSP-2K/3K 用 Hori 膜（原装）	58元
PSP-2K/3K 用 Hori 膜（组装）	5元
PSP-2K/3K 用卡登仕贴膜	28元
4GB 索尼组装记忆棒（3870MB）	68元
4GBMARK2 组装记忆棒（3829MB）	66元
8GB 超高速 HG 组棒（7688MB）	138元
8GBMARK2 组装记忆棒（7869MB）	118元
16GB 高速 MARK2 组棒（15GB）	460元
原装金士顿 TF 转记忆棒用转接卡	68元
高仿金士顿 TF 转记忆棒用转接卡	28元

以上信息由沈阳游戏电玩提供
网址：www.levelup.cn/cmo/yl

Wii购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	Wii（韩版，软破解）	1520元
电源	北通电源（220V 直插）	80元
视频线	高仿色差线	50元
总计：1650元		

备注：主机价格已含直读改机费用。官方标准包装内附AV线一条、双截棍手柄一套、底座及底座支架一套、感应条一根、电源及电源线一套。

点评 Wii韩版主机的价格在最近一段时间有了小幅度的变动，大概微涨100元左右，这主要是受到韩国经济复苏的影响，现在的韩币汇率比前段时间上升了不少，所以Wii主机的价格自然而然的就上去了，而对于等待再次降价的玩家不得不说，因为汇率的变动，所以期待再次降回到原先的水平可能不太现实，所以能出手的话还是赶快出手购买，省得以后价格再涨。

主机及主要周边参考价格

Wii 主机（日版，软破解）	1650元
Wii 主机（韩版，软破解）	1520元
原装双节棍手柄套装（左＋右）	360元
高仿双节棍手柄套装（左＋右）	280元
Wii-Fit（正版，同捆 Wii 平衡板）	730元

X360购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	X360 主机（双 65 港简版）	2580元
电源	组装电源（220V 直插）	120元
视频线	高仿 VGA 线	80元
记录卡	X360 专用记录卡（256M）	60元
总计：2840元		

备注：主机价格已含改机费用。官方标准包装附带色差线一条、原装无线振动手柄一支、耳麦一副、电源及电源线一套。

点评 最近一段时间，一些新版的双65nm主机流入了市场，这些新主机的Product ID为01071开头，而老版主机为00596开头，对于新旧两版本主机的内部，据了解没什么变化，光驱依旧沿用了建兴光驱，玩家可以顺利的实现软刷，至于包装上，新上市的这些双65nm主机增加了一本体验手册，玩家可以根据这本手册快速上手X360主机，至于其他方面变化不大，玩家可以考虑购买新版的港版主机。

主机及主要周边参考价格

X360 主机（双 65 港简版）	2580元
X360 主机（日版，单 65nm，60GB）	1980元
原装电源（220V 直插）	260元
组装电源（220V 直插）	120元
60GB 硬盘套装	780元

市场报价信息更新截至2009年4月14日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

NDS购机推荐套餐-NDSi

	品牌/型号	价格
主机	NDSi（美版）	1180元
烧录卡	EZVi 标准版	118元
SD/TF卡	金士顿 2GB microSD卡（行货）	48元
贴膜	新一代 NDSi 专用 Hori 液晶保护贴膜（高仿）	10元
水晶壳	超技 NDSi 专用 EVA 保护包	28元
总计：1384元		

备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、触控笔2支、充电器一个、相关说明书保修卡一套。

点评 现在市场上NDSL主机翻新现象严重，而且已经步入淘汰行列，所以从这期开始，市场风向标里的NDS系列主机就只报价NDSi了。而对于近段时间的NDSi市场，因为美版主机的发售，价格跌了不少，新到货的黑白色美版主机只有1180元，非常的划算，以前觉得日版售价较高的玩家可以入手了。此外，据了解一些老牌厂商的"i"系列烧录卡已经准备上市，像很多玩家关注的Supercard DSi One和M3DSi Real都已经步入了日程，一直观望这两个烧录卡系列的玩家也可以准备购机计划了。此外，因为NDSi主机的系统升级功能，目前新上市的欧版主机并不能兼容所有烧录卡，一部分烧录卡比如AK2i在对欧版NDSi的支持度上有一些问题，主要变现为无法启动，呈黑屏及乱码信息的状态，这对于想购机的玩家要值得注意。

主机及主要周边参考价格

NDSi 主机（日版）	1340元
NDSi 主机（美版）	1180元
NDSi 专用 Hori 贴膜	68元
DSTTi 简装版	88元
EZVi 简装版	98元
EZVi 标准版	118元
R4i 标准版	158元
金士顿 2GB TF 卡（行货）	48元
金士顿 4GB TF 卡（行货）	79元
金士顿 8GB TF 卡（行货）	158元

以上信息由佛山梦幻之星电玩提供
网址：www.tgstar.net

超技出品PSP铝盒+EVA包三合一套装

炫耀的金银



□除金色外，该产品还有银色套装。

生产厂家： 超技电子商行
适用机种： PS2000/3000
内含物品： 铝壳 ×1，EVA包 ×1

购买了自己心爱的掌机后，几乎每一位细心的玩家都会为它再配上一个专用包或者一个保护盒。现在超技电子将这PSP保护铝壳同EVA捆绑在一起，推出了一步到位的套装。如今是个张扬个性的年代，因此超技这次大胆的推出了以耀眼的金色与银色为主题的两款套装。该套装采用一次性透明塑料硬壳包装，最有效的保护了产品。首先我们看看铝壳，该铝壳分为两个部分，分别装配在PSP正面和反面即可。铝壳针对PSP-3000设计，PSP-2000同样可以使用。该铝壳与PSP主机贴合得非常紧密，相当于帮助PSP增加了一套盔甲。配合金属铝壳，同一主题的还有一个EVA防震包。PSP装上铝壳后还可以放入这个防震包中，这样就更易于携带啦。金色和银色主题的配件是国内市面上是非常少见的，超技推出这套产品的目的就是为了让产品更加富有个性。而金属颜色也同"《怪物猎人》系列"的游戏主题相契合，给玩家带来一种既坚硬又原始的感觉。

专题导购
关注消费热点话题

免读盘时代来临，属于Wii的HD Loader

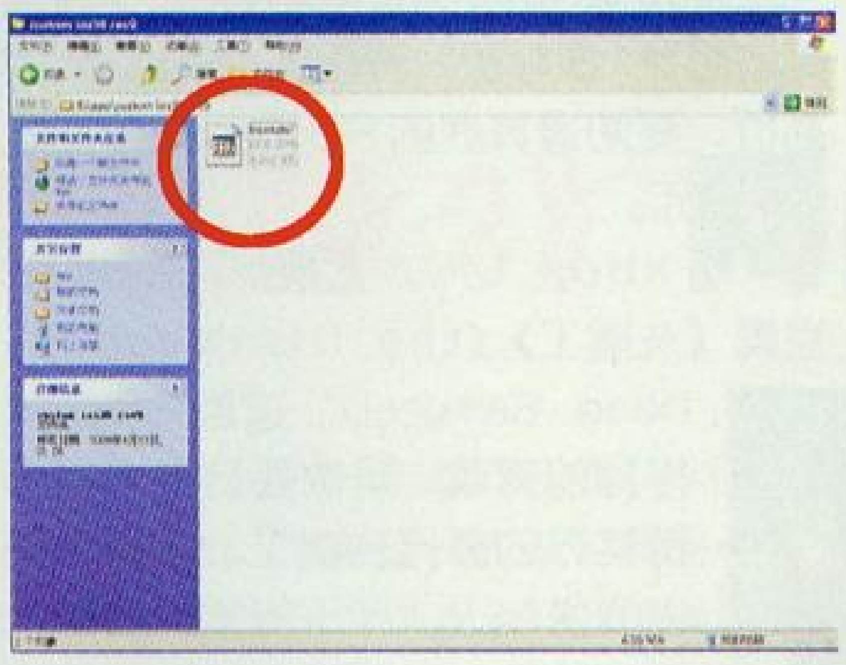
如果你是从PS2一路玩过来的玩家，那么就应该对PS2的HD Loader十分熟悉。通过为主机加装硬盘和载入游戏镜像，我们的主机从此免除了对光头的进一步损伤。而且在对一些策略类游戏和战棋类游戏的数据读取时也可以令花费的时间更少。如今，属于Wii的HDL终于出现，不论你是否为主机读盘过慢而抓狂过，为自己的爱机安装HDL都是显得十分必要的。好吧，现在就请大家跟我一起开始动起手来，彻底解放Wii的光头！

准备工作

以下安装环境为目前最新的4.0J官方固件，进行改造的Wii主机是安装有Wiikey直读芯片的早期版本，并且安装有自制频道软件HomeBrew Channel 1.01。此外，在正式开始安装之前，还要准备一张Wii游戏光盘和一个U盘(建议至少达到1G容量)。用于安装HDL所用到的IOS36-64-v1042、USB-LOADER V1.1、cLOS36 rev9-Installer文件可以在互联网上搜索并下载到。由于整个安装过程涉及到的前期准备步骤与安装HomeBrew Channel相似，大家可以查阅以往杂志中的"Wii世代"栏目，故此处不再赘述。

STEP 1

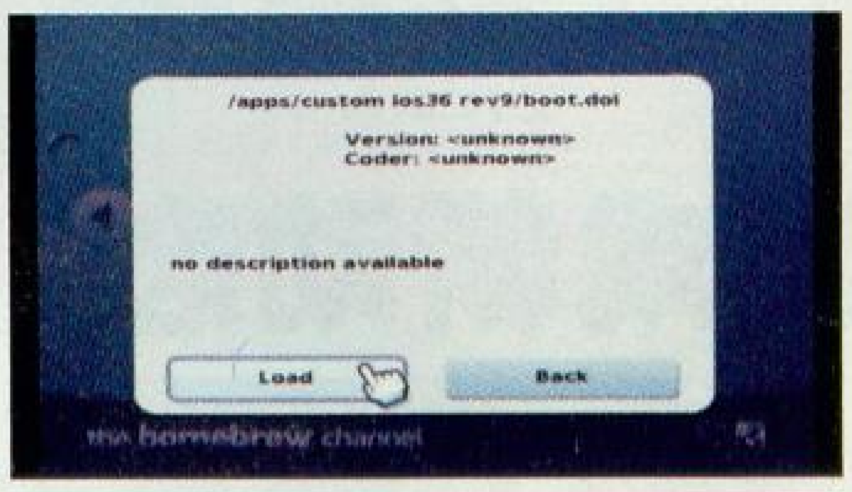
在记忆卡的app目录下新建名为"custom ios36 rev9"的文件夹，将下载好的cLOS36 rev9-



Installer.dol文件拖入到该文件夹下，并将该文件名改为boot.dol；在记忆卡的app目录下新建名为"usb loader"的文件夹，将下载好的USB-LOADER.dol文件拖入到该文件夹中，同样将该文件改为boot.dol。做完这些后将记忆卡插入Wii的记忆卡插槽中。

STEP 2

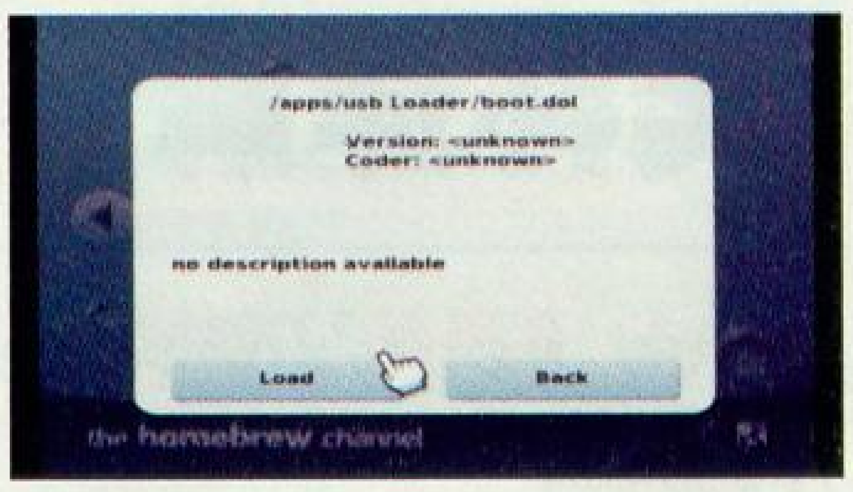
启动Wii主机，进入HomeBrew Channel，在其中选择"custom ios36 rev9"，开始安装。安装过程需要按下A键进行确认，如果采用离线方式进行安装，那么在执行第一步时则要事先将IOS36-64-v1042文件放入记忆卡的根目录；如果确认主机已经接入互联网，那么则可以通过在线方式直接进行安装。





STEP 3

完成安装过程之后即可打开USB LOADER。在这之前，如果没有在主机端插上USB设备，则会出现报错提示，随后插上USB设备(准备好的U盘)。



STEP 4

正常情况下，插入USB设备后会提示没有找到WBFS分区，此时须要对USB设备进行格式化。



STEP 5

当可以看到页面上显示USB设备的存储空间和已使用容量后，则说明格式化完毕。此时按下+键会出现提示是否要安装游戏，现在可以在主机的光驱处放入事先准备好的游戏光盘。安装游戏所花费的时间视游戏的实际容量而决定。特别指出的是，HDL会自动识别光盘上有用的信息进行安装，不会将大量的加密代码存入USB设备之中。安装成功之后，我们就可以从USB设备端直接启动游戏了。属于Wii的HDL时代终于到来！



双排按键 PEGA滑音吉他

生产厂家：PEGA
代理商：中天电子
适用机种：Wii
内含物品：吉他×1，背带×1

中天电子本次又向编辑部提供了一套PEGA出品的Wii特色产品——具备双排按键以及带有滑动块的滑音吉他。该吉他的手感非常舒适，对应小拇指的第四个蓝色按键的键程设计得比其他按键要短，这让玩家较难发力的小拇指也可以轻松控制琴键；琴柄的双排按键让你有更多的选择，游戏过程更酷；琴柄中间的滑音键专门对应最新作《吉他英雄 世界巡演》，只要将手指轻轻放上去就能滑出柔顺的声音。使用较长时间后也许会让用力最大的按键稍稍掉色，高把位的按键整体键程较高，但仍旧是喜欢《吉他英雄》的朋友不容错过的优秀设备。PEGA的Wii吉他控制器专门对应Wii主机上的全部"《吉他英雄》系列"作品，按照传统，吉他的琴身和琴柄是分开的，使用前需要将琴柄插入琴身的插槽中，背面有固定锁固定两者，组装好后非常结实。控制器本身不需要电池，只要将你的Wii遥控器手柄部分放入琴身背后的暗舱内接好线就可以使用，舱内还给腕带留出了摆放位置，装进去后严丝合缝，毫不拖沓。遥控器手柄正面按键全部露出，可以随意操作，即使琴身挡住了遥控器手柄的红外线感应装置也不要紧，琴身上自带的摇杆可以控制Wii主机界面的"小手"选择频道，省去了频繁拆装的麻烦。



将wii的双节棍手柄安装该处即可

第四课 选择快递建议

淘客指南

如果你在网上进行购物，那肯定就要和快递公司打交道。首先我们应该选择口碑比较好的快递公司，大家选择最多的快递公司，比如顺丰、申通、圆通、宅急送等。其次我们要了解每个快递公司的特点，比如顺丰快递发货、到货速度快，但是它的价格贵，对商品的限制也比较多。申通相对来说就便宜一些，速度也不错，送达网点也多，或许偶尔也有1～2天延误。其他比较大的快递，如圆通，韵达等，服务质量可能相对又要差一些，当然它们的价格也会低一些。第三点，再好的快递公司有时候也难免出错。所以我们要好好的利用手中的单号。现在各大快递公司都在网络上建立了自己查询系统，只要你输入单号就会立刻查询到自己所收发的物品现在所在的位置。一旦发生物品延误，就需要立刻致电快递公司进行追查。选择快递不要一味的选择价格低的快递公司，过于便宜总以为意味着服务打折。最后这是我个人的一些总结。如果寄的是贵重物品，尽量选择EMS、顺丰或宅急送、大田。如果寄的是便宜物品，可以选择申通、中通、圆通。如果寄的是很急的物品，尽量选择顺丰。

宏龙GAME人民广场旗舰店
淘宝店地址
http://shop33817363.taobao.com

上海智力宛电玩虹口店
淘宝店地址
http://shop34152386.taobao.com

北京酷玩空间
淘宝店地址
http://shop34753329.taobao.com

游戏3.0

游玩 创造 分享

栏目主持 纱迦

《使命召唤 战火世界》的丧尸新地图瞬间退热，究其原因还是变化太少，打得后来如果没有BUG，根本不可能赢。游戏设计成这样，自然就没什么意思了。今年秋天我们就能玩到《现代战争2》了，IW小组这次定然又要再井喷一次，如果里面能有一个类似丧尸的模式就好玩了。

说到这里，我直到前几天才从多边形、雷电那里知道，原来丧尸和僵尸是有区别的，丧尸（ZOMBIE）是被感染或寄生的生命体，而僵尸（CORPSE）则是行尸走肉。真是长见识了。

下载游戏新动态

最近PSN最热门的下载游戏，自然是PSN上的《最终幻想Ⅶ 国际版》，尽管不少FANS家中早已珍藏着一套，不过硬盘版的感觉就是不一样。SE终于开始打《FF》的主意了，看来很快“《DQ》系列”也要来了。不过SE为《最终幻想Ⅶ 国际版》开出了1500日元的高价，要知道其他的PS游戏一律都是600日元。



■《洗碗工》



■《最终幻想Ⅶ 国际版》

而Xbox LIVE上最热门的游戏，当属《洗碗工》（the Dishwasher：Dead Samurai）。这是一款风格怪异的游戏，玩家要扮演一名手持菜刀的僵尸洗碗工，在厨房里大战生化人。利用简单的按键组合就能使出丰富多彩的动作，夸张的连续技和鲜血四溅的效果令人过目难忘。这款游戏是2007年微软游戏设计大赛的冠军，是由James Silva一个人制作完成的，实在是厉害。现在的版本甚至还支持联机过关和世界排名，当然也包括中文显示。

截稿前刚刚收到的消息，SEGA名作《OutRun Online Arcade》已登上Xbox LIVE卖场。这款游戏移植至过去的Xbox版，不过这次的移植优化了画面，并支持联机。这款游戏同样会登陆PSN，不过要等到4月16日（欧服），港日服未知。

此外，Konami一口气公布了《Zombie Apocalypse》、《汪达尔之心》（Vandal Hearts）、《Puzzle Chronicles》 这三款下载游戏，它们都将于不久的将来同时登陆Xbox LIVE和PSN。

《花》奖杯详解

中国游戏制作人陈星汉的《花》在欧美深受好评，很多中国玩家也从中体验到了不少感受。最近有读者来信询问此游戏的全奖杯拿法，本期就特意说明一下。以后我们也会在这个栏目中增加介绍奖杯/成就拿法的内容，至于大作的话当然还是要看攻略啦！

全奖杯列表		
Discovery	铜杯	取得第一朵隐藏花
Beginning	铜杯	取得第一关所有的隐藏花
Palette	铜杯	在第二关给草涂上颜色
flOw	铜杯	在第三关看到浮游生物的化石
Wind	铜杯	第三关经过风车7次
Illunination	铜杯	让水池发光
Stars	铜杯	STAFF关卡的所有花朵全开
Healthy Play	铜杯	在标题画面等10分钟
Memories	铜杯	在回放画面等3分钟
Welcome Back	铜杯	和上次游戏相隔一周
Pure	铜杯	第5关无伤通过
Urban	银杯	在第6关让整个城市恢复色彩
Nature	银杯	让10000朵花开花
Dream	金杯	找到所有的隐藏花

Palette：在第二关出现终点后，先不要急着过关，接触周围打开的三组石头之后，就可以给草上颜色了，再等一小会儿就OK。

flOw：第三关第二区域走右边的分支就可以看到。

Wind：第三关出现终点后，先不急着过关，绕着周围的风车转转，就能取得这个奖杯。

Illunination：推荐在第四关或STAFF关卡取得。在带头的花瓣发光时，触碰一下水池即可。

Nature：推荐反复打最后一关，这一关有大量的花。可以在找齐所有隐藏花之后再打。

Welcome Back：只要退出游戏，把PS3的系统时间往后调一个星期以上，再进入游戏，就能自动获得此奖杯。

全隐藏花一览

奖杯说明：每关有3朵隐藏花，6关一共18朵，每找到一朵在标题画面的花盆里就会显示一片叶子。取得方法见下表。



第一关第1朵	第一区花全开后出现
第一关第2朵	第二区花全开后出现
第一关第3朵	第三区花全开后在一块石头的后面
第二关第1朵	第一区花全开后出现
第二关第2朵	第二区完成后在入口附近会出现新的花，花全开后出现
第二关第3朵	第三区花全开后在一个角落里，可在高处俯视寻找
第三关第1朵	第一区花全开后出现
第三关第2朵	在第二区的隐藏通道里面，多走两次就能找到
第三关第3朵	进入第三区时往回走一点就能看到
第四关第1朵	在远处的一个草堆后面
第四关第2朵	触碰一下破旧的木车后出现
第四关第3朵	在发光状态触碰最后一片大草地前面的长形水池后出现
第五关第1朵	起点左侧的山上，可在高处慢慢找
第五关第2朵	弄翻第二区的两个铁塔后出现
第五关第3朵	第三区花全开后不急着走，慢慢找即可
第六关第1朵	进入城市后，在惟一可以进入的高楼内部可以找到
第六关第2朵	在高速公路上走右边分支，在终点处可以找到
第六关第3朵	进入巨大铁塔前的一个排气扇的后面

价格歧视



最近LIVE上的热门话题自然是《生化危机5》的对战模式下载包，大家讨论的倒不是游戏内容本身，而是关于这个下载包的定价问题。

经常SHOPPING的人一定知道，同一个东西在不同服务器上的价格都是接近的。不过这个下载包首先在美服提供下载，400MSP的定价倒也不算太离谱，虽说时间比原定的延期了差不多半个月，但玩家们的热情还是挺高的。之后过了一周，日服也开始提供这个下载包，但是玩家突然发现，日服的这个下载包只需要160MSP，算下来比美服要便宜一半还多。由于这个下载包是不分区的，无论是美版还是日版游戏都可以使用，于是玩家们不答应了，凭什么歧视美国玩家？就算比日本玩家早玩一个星期，这付出的代价也太高了吧？

CAPCOM目前没有对此做出什么官方回应，不过我们可以自己来算一笔账。MSP在两国官方售价分别是3500MSP/5250日元和4000MSP/49.99美元，换算下来这个下载包分别需要240日元和4.99美元，怎么算都是美版比日版要贵一倍多，国内的玩家如果要买的话可是要斟酌一番了。

《L4D》下载包

4月21日，Valve将放出X360著名丧尸生存游戏《求生之路》的下载包Survival Pack。里面包含了全新的生存模式（Survival Mode）、对战战役模式（Versus Campaign），并增加了两个新地图：Death Doll、Dead Air。注意！这个下载包是完全免费的！

分享 SHARE GAME 3.0

微软将 E74 纳入三年保修范围

新版 X360 的三红几率明显降低，但新的错误 E74 随之诞生，有国外玩家拆机证实，E74 错误的状况和三红非常接近，由此得出结论：微软是用 E74 来取代三红。就在 4 月 14 日，微软官方给出了明确答案：E74 就是三红。微软官方同时承诺将 E74 纳入三年保修范围，这样正版用户将再无后顾之忧。下面附上台湾微软官方关于此事的声明：

尽管大多数的 Xbox 360 玩家对于主机的表现通常认为满意，不过却有少数的玩家曾经遭遇过「E74」错误讯息出现在萤幕上的状况。经过我们的调查后，我们认为 E74 的错误讯息便是与三红灯有关的一般硬体故障。基于这个关系，我们决定将 E74 错误讯息纳入我们在 2007 年 7 月实施的一般硬体故障的三年保固范围中。我们已经为主机进行部分的改良，可望降低类似故障发生的机率。有关 Xbox 360 保固的详情，以及有关维修的资讯请参阅 www.xbox.com/support 网站的内容。

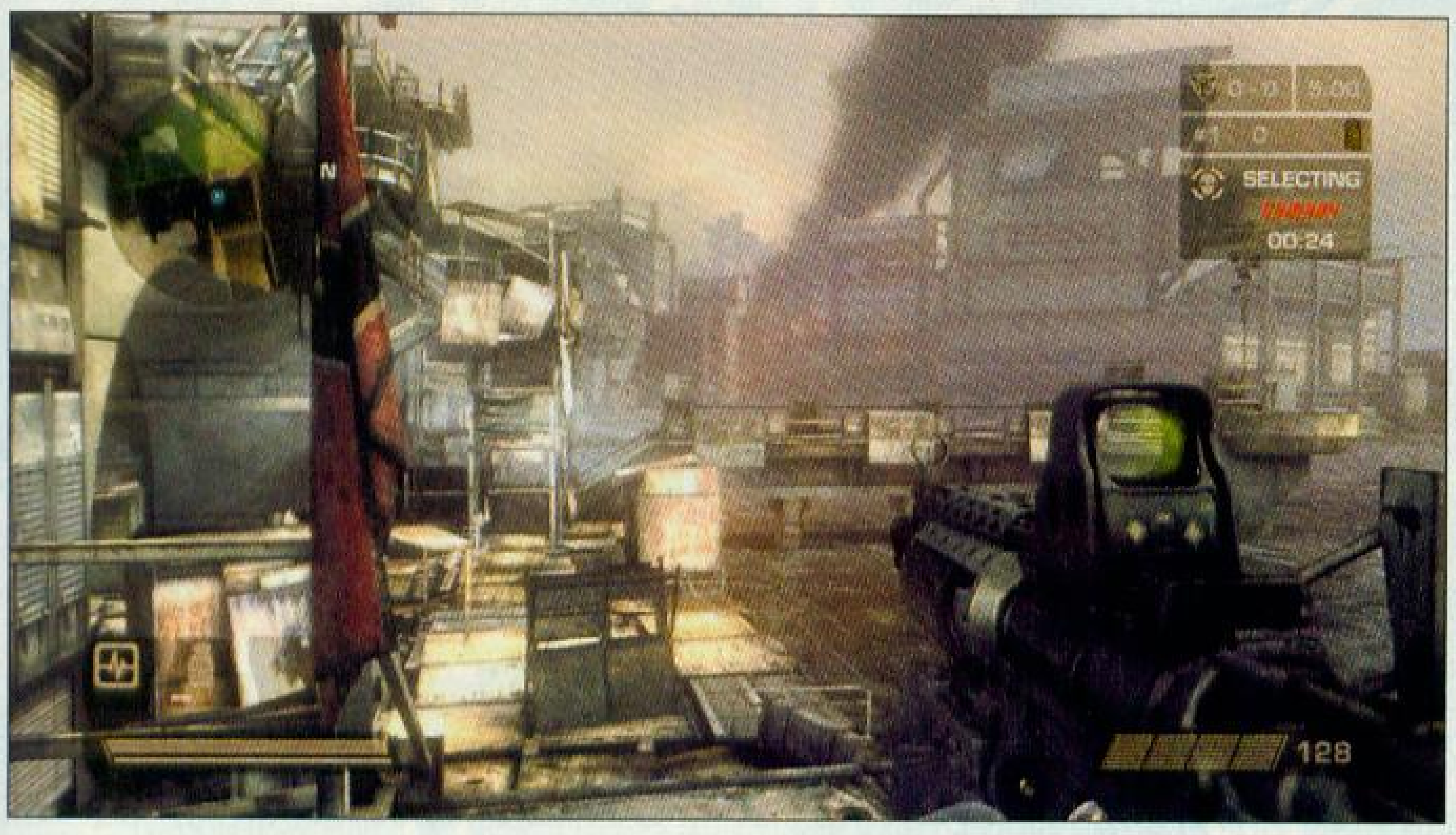
对于那些因 E74 错误讯息有关的硬体故障而送修，却因为过保固期而支付维修费用的使用者，Microsoft 将予以退费。这些使用者会在 4 至 12 周内收到退款，期间无须任何手续。而如果在 2009 年 7 月 1 日前尚未收到退款的使用者，请在 2009 年 11 月 1 日前至 www.xbox.com/support，我们会提供有关索取退款的资讯。所有索取退款的申请需在 2009 年 11 月 1 提出。

分享 SHARE GAME 3.0

《杀戮地带 2》网战中的 7 大职业使用心得

文：KarinP（LU 战队）

职业系统可谓是《杀戮地带 2》（以下简称 KZ2）网战中的精华所在，不同职业的初始武器不同，而每个职业的独有技能更是让网战无比耐玩。《KZ2》网战中各大职业的平衡性也设计得很到位。选择一个你喜欢的职业，在游戏里好好扮演你的角色吧！如果说《使命召唤》的网战系统是一个高度的话，那《KZ2》的网战系统就是把网战升华到了一个新境界。



① NO BADGES SELECTED／士兵

士兵是最基本的职业，泛用性是其特点。可以装备大多数武器，但缺点是没有任何技能可以使用。虽然能使用很多类的武器，但有特色的也就 2 把轻型机枪。大力推荐 sta3 light machine gun，非常好用。射速与威力均非常优秀，弹夹长也是其优势之一。

士兵永远是站在最前线的，为了获得胜利不惜一切代价。一个优秀的战士是不会惧怕死亡的，因为你可以重生。

② MEDIC／医生

医生虽然是比较下位的职业，但在游戏中是不可缺少的。只要你不被暴头仍然有望重新拿起你的枪继续战斗！

初级技能为复活倒地的队友，医疗枪的射程很长，所以不用靠得非常近。

高级技能为回复满队友的 HP，游戏中受伤后虽然 HP 能回复，但不会回满。而医生的高级技能就能帮你回满 HP。当你干掉两三名敌人后 HP 应该已经过半，此时得到一个血袋是何等的欣慰啊，对于最前线的装甲兵来说，血袋无比重要。

医生也是要站在最前线的，你的职责是拯救倒地的队友，不要轻易地被敌人干掉，多拯救一个队友、多扔出一个血袋都能帮助全队推进一大步。

③ ENGINEER／工程师

中位职业，其专用的 LS13 霰弹枪威力巨大无比，近身一枪一个（除装甲兵），网战中也是重点职业。

初级技能为建造一个小炮塔，炮塔会自动攻击。工程师的炮塔可以用来作防御工事等等，非常好用。注意只能造 4 个，而且有时间限制。居高临下建造炮塔能给敌人带来很大的威胁。

高级技能是修理固定机枪、弹药箱。游戏中固定机枪的威力不是一般武器能媲美的，而且弹药无限，在防守拆雷模式中能发挥巨大的作用。弹药箱更是重中之重，初期各个职业所携带的弹药非常有限，所以保证有充足的弹药能让你战斗得更长久，特别像装甲兵使用的重型武器经常需要弹药补给。

一个优秀的工程师是不会使用其他高级技能的，地图中的固定机枪、弹药箱都可以看作是一个"据点"，而你的职责就是好好防御这些"据点"，让我方队员能够得到补给或强大的火力掩护。

④ TACTICIAN／战术家

上位职业，指挥全队行动的灵魂人物，不可缺少。

初级技能为设置重生点，这个必须要让有指挥才能的人来用。复活点的设置地点非常有讲究，像埋雷模式必须要考虑到友军的位置，碰上大地图尤其重要，时间就是一切。占领 HQ 模式就更不用说了，如何设定还需要玩家多多考虑，设置得不好全队一出现便成了敌人的炮灰。

高级技能是呼叫空中支援，有时间和范围的限制，这个技能只能起到牵制的作用，而且飞行器被工程师的炮塔克得很死。这里推荐使用狙击手的扫描技能，能更好地帮助全队了解战场中敌人的位置。

战术家是在二线战斗的人员，首要任务是设置重生点，帮助全队稳步前进，配合扫描技能更能了解战场的动态，为下一个模式做准备。

⑤ ASSAULT／装甲兵

天生的双倍 HP，队伍中的开路先锋，绝对的炮灰角色。可以装备个别重型武器，像 M327 这样的榴弹枪绝对是火力压制的首选。

初级技能为双倍 HP，提高生存能力，也不容易被狙击掉。

高级技能是快跑加速，这个非常好用，别看平时装甲兵走起路来很吃力很慢，一旦发动这个技能可以说 90% 是无敌状态的，而且速度是一般职业的 2 倍。冲进敌群里杀死对方再全身而退才是装甲兵的最高境界。缺点是武器弹药太少，所以需要工程师修理弹药箱配合，HP 也需要医生的血袋配合，非常有依赖性。

拥有双倍 HP，配合强大的重型武器绝对让你走在队伍的最前方，加上快跑技能行动能力迅速无比，在工程师和医生的辅助下你就是一个会移动的炮塔。

⑥ SABOTEUR／间谍

上位职业，老实说看起来有点猥琐。主要的任务就是深入敌人后方扰乱敌人，有机会就要进行暗杀活动。

初级技能是伪装成敌人的一名队员，开启伪装后，地图中和敌人擦肩而过，别急着开枪，观察一下四周没人后跟上去把他干掉。枪械还是推荐用专用的 STA14 来复枪，基本上 2 发子弹就能杀掉一个。缺点是不能连射，所以要看准了打。注意伪装是能被敌人看出来的，所以要保持移动，还有命中敌人后伪装自动解除。

高级技能是可以安放 3 个 C4 炸药，这个技能看起来非常不起眼，但实际上太好用了。很多地图中有些地方是必经之路，在路上放完 C4 可以有效地打击敌人，还能防止敌人从后包抄。功能简直好比《COD》中的地雷。

间谍是单独行动的职业，所以很少有救援和补给的机会，但一个优秀的间谍是不会轻易暴露自己的，只有死人才能知道你的身份。辨别间谍的方法其实很简单，第一可以依靠地图，第二可以从发光不发光判断，这点非常有趣，玩家们可以自行尝试下。

⑦ SCOUT／狙击手

最高位的职业，幽灵般的存在，一名合格的狙击手是不会让敌人看见自己的。

初级技能为隐形，和伪装一样的是命中敌人后自动解除。开启隐形后分为三个状态，完全隐形——静止不动时，半隐形——蹲走、慢走，不隐形——奔跑。这个技能是为狙击手定制的，看上去有点霸道但实际上作用一般。开枪后地图上就能察觉，而且不对工程师的炮塔免疫，后期的扫描技能搭配其他职业的话，对于狙击手还是有一定威胁的，加上《KZ2》里要狙击移动目标还是非常困难的，在个别大地图中狙击手还是非常有优势的。

高级技能为标注视线范围中的敌人、炮塔、飞行器、敌人间谍、敌人狙击手等位置，一标上全队都能看见，可以说好比《COD》中的 UAV 技能，但有距离限制。

狙击手是最有安全感的，可以看见很多玩家杀十几个一次没死，但在追求胜利的大前提下我还是不推荐这个职业的。小队配合才是《KZ2》的精髓。



X360 的成就 4 月初，微软的 Aaron Greenberg 宣布，截至到当时，根据从 Xbox Live 上收集到的统计结果，X360 玩家总共开启了 25 亿点成就。这实在是一个相当惊人的成就。不过如果把这个数字平摊到所有的 X360 玩家头上，那么每人只能分到可怜的 150 点。看来《降世神通》的销量很差……

游戏进行时

挖掘二线精彩 品味热门流行

IT'S GAMING

本期主持：晴天

虽然4月又进入了一年来难得的游戏淡季，不过也正因为没有更多的大作来分散我们的视线，在众多的二线游戏中寻找精品自然比原来轻松许多，之前一直沉浸在同一类型游戏中的玩家不妨趁机换换口味，体验一下完全不同的游戏方式和精彩内容。本期进行时主要为大家带来了之前备受掌机玩家关注的《七龙战记》最新研究和经典电影《教父》改编游戏的上手指南。另外从本期开始一直关注度颇高的“中文化版块”再次恢复更新，同时也希望尝试过这些游戏的玩家能专门针对“汉化游戏”给我们提供相关的游戏心得和秘技，以便让更多的读者享受到中文化游戏所带来的无穷乐趣。

投稿地址 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编 730000
Email: guide@ucg.com.cn 攻略、研究、秘技、影像全面接受读者投稿！

七龙战记 屠龙补完计划

继之前的研究为大家推荐了培养角色的方法后，本次的进行时将为仍在本作中奋战的玩家揭晓所有队伍技能，以及隐藏迷宫相关的攻略情报。最后要提醒大家的是，想彻底完美本作不付出100个小时以上肯定是办不到的，如果还有玩家像晴天一样同时练16个角色的话，那游戏的总时间估计……

原名	セブンスドラゴン		
机种	NDS	类型	角色扮演

队伍技能

此类技能相当于游戏中的被动技能，学习后可以对我方全体产生效果，其中“航海”和“采取”类的技能非常实用，除了可以消灭海上的花外，调查特定迷宫中的采集点还能获得新的素材。

旅技

高速旅法 按住B键可以加快步行的速度。

与カザン右侧的“运び屋のオヤジ”对话触发任务“运び屋ギルドは今日も行く”，接受任务后再与其对话得到“依赖の荷物”，然后将物品交给ミロス王宫庭院左侧的“モテモテ骑士”，最后返回与委托人对话。



地图制作 可以在地图上标注宝箱、回复点的具体位置。

与カザン北边的“驱け出しのリタ”对话触发任务“ギルドはじめました！”，接受任务再与其对话选择“はい”，然后分别在“ポータル・セス”和“ロラッカ山洞”找到他的同伴选择“はい”，最后返回与委托人对话。

危机感知 可在下屏幕右上角看到遇敌时间的计量槽。

在カザン入口附近发生事件触发任务“憧れのハントマン”，接受后需要在地图上反复地接触“不能一次性清除”的花丛，并有一定几率遇到类似水晶的特殊敌人(可以使用S/L大法)，接着发动EX模式抢在其逃走之前消灭掉它，累计获得3个“フロワロシード”后，返回与カザン入口附近的“町によくいる男”对话两次。

航海

南海操舵 可以驾船在南部海域行驶。

与ゼザ上方的“南海の达人”对话选择“はい”，消费4000G购买技能。

北海操舵 可以驾船在北部海域行驶。

完成主线任务“世界协定”后，与ゼザ上方的“北海の达人”对话选择“はい”，消费5000G购买技能。

高速操舵 按住B键就可以加快航行的速度。

与ゼザ上方的“超一流の操舵士”对话选择“はい”，消费1000G购买技能。

调查

矿石调查 可以从矿石类的采集点获得物品。

在“スフェリオン八洞”中与“洞窟きな男”对话。

植物调查 可以从植物类的采集点获得物品。

在ミロス与北边的“ませた少年”对话触发任务“大きなどんぐりを集めて！”，接受后在“スフェリオン八洞”中消灭ドングリ收集1个“大きなどんぐり”，最后将其交给委托人。

遗迹调查 可以从遗迹类的采集点获得物品。

在已经学习“アイゾ言语”的情况下，前往アイゼン王宫与“历史を知る老人”对话。

采取

轻级劳动 每天可以采取5次物品。

完成主线任务“洞穴に潜む影”。

中级劳动 每天可以采取10次物品。

消灭掉“メルライト矿山洞”的BOSS让所有花消失，然后与入口附近的“筋骨隆々な男”对话。

重级劳动 每天可以采取15次物品。

在已经学习“北海操舵”的情况下，前往地图右上角的“ファゴットの馆”与民屋中的“スパイル”对话获得“骨董品のブローチ”，将其交给“コルリア宿”中的レン后再返回与委托人对话，接着一直反复进出“コルリア宿”直到触发任务“冰雪の少女”。接受后前往“フェイドナ小洞”第二个区域获得“パナケイアの药草”，将其交给スパイル完成任务，最后再与“コルリア宿”中的レン对话即可。

注：在宿屋休息一次即算1天。

言语

アイゾ言语 能够理解アイゾ的文字。

与アイゼン民屋中的“美食家ジジイ”对话触发任务“世界三大珍味を追え1”，接受后前往“ゼンダ竹林”的第二个区域调查中央附近的竹笋进行强制战斗，胜利后将“ゼンダ竹”交给委托人。

ルシェ言语 能够理解ルシェ的文字。

与ネバンプレス民屋中的“优しい母亲”对话触发任务“柔らかな毛玉を集めて！”，接受后在サイモン附近消灭ラウンドホーン收集2个“柔らかな毛玉”，将其交给委托人即可。

マレロ言语 能够理解マレロ的文字。

与マレアイア民屋的“结婚间近の女性”对话触发任务“苍き潮骚の思い出”，接受后出门花3000G可以得知村庄中能够调查的地点，接着在其中之一找到“星花の贝壳”交给委托人。

交涉

购入交涉 在商店买东西可以获得9折的优惠。

与マレアイア北边的“器用な女性”对话两次触发任务“祝！新装开店”，接受后在プレロマ附近消灭ナガモノ收集5个“ヘビ皮”交给委托人。

卖却交涉 在商店可以以110%的价格卖出物品。

在アイゼン右侧的贫民街与“长话のおじさん”对话触发任务“俺の话をきいてくれ”，接受后与其对话选择“はい”，将一大段对话听完即可。

里取引 可以在ネバンプレス上方的武器店购买装备。

在已经学习“北海操舵”的情况下，前往地图右上方小岛的“ニギリオの宿”中与“品定めする女性”对话选择“はい”，消费6000G购买技能。

隐藏迷宫踏破法

在已经消灭掉全世界总计666只龙的情况下(下屏幕右侧显示的数字即为龙的数量)，将主线流程通关会得知“世界发生异变”的消息，之后会在最终迷宫“红杭之塔”的旁边出现一个新地点，这里便是本作的隐藏迷宫“红杭之塔·影”。这里除了超强的敌人外，同样有无数梦幻的装备等待着玩家去收集，在总计20层的迷宫中，每偶数层都要进行一次强制的BOSS战，尤其是8层和19层的回复和记录点一定要好好利用，否则要想见到最后的隐藏BOSS基本就是痴心妄



想。而为了保证更高的探索效率，推荐玩家派出战士、骑士、魔法师、医师的经典组合，公主可以视情况替换目前的队员，不过这样就需要准备充足的回复道具才能在危机时刻力挽狂澜。

教父II It's all bussiness

原名	GOD FATHER II
机种	PS3/X360
类型	动作

如梦似醒（levelup.cn）

本作为大名鼎鼎的《教父》电影改编游戏的续作，游戏素质比起一代来说并没有得到多少强化，反而因为糟糕的画面表现和拙劣的物理引擎让人感觉比起前作来说退步不少，很多媒体也将其称为“未完成”的作品。游戏以电影为基础，加入新的人物和新的故事情节，玩家要在三座风格各异的城市中发展自己的势力，通过各种手段来建立一个属于自己的强大黑帮“家族”。游戏虽然缺点多于优点，但是仍然有着火爆的战斗和不错的剧情，同时游戏中加入的一些策略元素也值得一提，喜欢《教父》系列的玩家，就请跟着笔者进入游戏的世界，一窥究竟吧。

家族系统

在《教父》电影中，黑帮总是以“家族”的形式出现，本作也加入了一套“家族”系统，可以让玩家在游戏中过一把建立自己“家族”的瘾。游戏中的家族成员一共分为 5 个级别，游戏开始的时候，玩家只能招到最普通的士兵，而随着游戏的进行，士兵可以进行提拔和升级，提拔为高级别后，可以习得新的士兵技能；而升级则是需要玩家花费金钱来提升士兵的属性值。玩家每次最多可以带 3 名士兵跟随，其他的人手只是随机待命，因为游戏中有很多地方都需要用到士兵的技能，所以如何选取不同技能的士兵就要由玩家自己决定了。虽然升级士兵要花费不少的金钱，但是精心培养出来的手下不但能给予玩家战斗的帮助，还能替玩家去攻占敌方的地盘，所以对于玩家攻关来说，建立一个强大的“家族”是必不可少的。游戏中也有不少敌方家族，而其中的家族成员在一般情况下是无法彻底杀死的，玩家必须去街上找到头上带有钥匙标记的人物，帮助其做完一个任务，便可以获得某个敌方家族成员的杀戮方法，按照杀戮方法就可以彻底杀死敌方的家族成员。



操作简介(X360版)	
LS	人物移动/光标移动
RS	移动视角/瞄准
十字键	切换武器
LT	瞄准/左拳
RT	射击/右拳
LB	武器选择菜单
RB	格挡
Y	对话/抢车
X	部下跟随
B	部下移动/使用技能
A	奔跑
Select	暂停进入菜单
START	进入地图画面

地盘系统



既然是黑帮游戏，当然要涉及到地盘了，游戏中有不少种类各异的地盘，玩家在占领地盘后，只要对该地盘的老板进行拷问，成功后即可让其臣服，这样就可以获得这块地盘。占领地盘后玩家应该雇佣一些守卫来保护，否则会很容易再次被敌人抢走。占领地盘不但能给玩家带来金钱的收入，同时也是削弱敌方家族势力的最好方法。当某敌方家族的地盘全部被玩家占领后，该家族的大本营就会开放，此时只要进攻大本营即可彻底消灭此家族。值得一提的是，游戏中同种类的地盘在城市中如果均被玩家占领，玩家就可以获得制霸地盘的奖励，这些奖励可以给玩家的战斗带来一定的帮助，但是只要丢掉一处这样的地盘，奖励就会消失。敌方如果制霸了某种地盘，同样也会获得奖励，玩家可以派人去炸毁一处这种地盘来消除敌方的奖励。

战斗系统

本作的战斗表现力比较一般，手感也不是很好，惟一的亮点就是战斗时因为敌人人数较多，所以战斗气氛还算火爆。游戏中的战斗主要分为肉搏和枪战两种，肉搏时一般使用近身武器可以得到比较可观的攻击力。枪战则采用了时下流行的越肩视点，大规模战斗时候还是需要遵循躲避+射击的战斗原则。游戏中的枪械有等级之分，玩家只有在特定的地点才能拉到高级别的武器，而玩家部下所能装备的武器，则是由他们的“武器执照”等级决定的。

全武器的获得地点

普通手枪类		
LEVEL 1	Pistol	默认
LEVEL 2	Silenced Pistol	佛罗里达进行Ryan Roth任务时获得
LEVEL 3	Delta M1911 silenced	佛罗里达的Mangano Compound二楼

机枪类		
LEVEL 1	Tommy Gun	默认
LEVEL 2	MP38	佛罗里达的Granados Compound的二楼
LEVEL 3	Modified AK-47	古巴的Battaglia Masonry，进入房间后的地下隧道里

散弹枪		
LEVEL 1	Shotgun	默认
LEVEL 2	Sawed-off	纽约的Corleone Compound，出了大门往左，需要有纵火技能的部下烧了围栏即可获得
LEVEL 3	Schofield Semi-auto	佛罗里达的Global Storage Chop Shop，岛右边的小仓库里

大威力手枪类		
LEVEL 1	.357 Magnum	默认
LEVEL 2	.44 Magnum Force	纽约的Carmine Rosato Compound二楼
LEVEL 3	.501 Magnum Enforcer	古巴Battaglia Quarry Chop Shop附近的灯塔底下

步枪		
LEVEL 1	Sniper Rifle(狙)	默认
LEVEL 2	Spitzer Centerfire	佛罗里达的Emilio's packing company的屋顶，需要有工程师技能的部下切断铁丝网才能获得
LEVEL 3	Vintovka SR-98	古巴的Almeida Compound二楼

中文游戏风向标







由于四月上旬发售的游戏并不多，所以近期出现在我们视线中的汉化游戏也发生了很微妙的变化，除了汉化难度相对较低的休闲游戏仍然占主导地位外，一些经典的掌机老游戏也相继推出最新的汉化版，正好给大家一个补课的机会。PSP的《龙之舞》作为一款休闲解谜的棋牌游戏，汉化小组在汉化剧情的基础上也对游戏中自带的“解谜方法”进行了完美汉化，即便是初次上手的玩家也能很快掌握游戏的技巧，享受到连锁带来的爽快感觉；而于4月1日放出汉化版的《大江户千两箱》对于熟悉“主题公园”的玩家来说也是一个全新的尝试，本土化的对话内容以及穿插在游戏中的过场影片都是提升趣味性的一大亮点。



NDS游戏方面，去年在日本及欧美地区都拥有不错口碑的《口袋妖怪突击队 融合》终于在近期推出了汉化版，对于想了解剧情和收集怪物的玩家来说绝对是一大福音，而热衷于卡片游戏的玩家同样也能玩到《游戏王世界冠军锦标赛2009》的汉化版，各种模式和新增卡片的详细解说基本上扫清了玩家实际游戏中的任何困难，剩下的就是对自己脑细胞的极限挑战了。

最后晴天在这里也为步入次世代的玩家推荐PS3的《恶魔之魂》（中英文合版），虽然本作并没有在杂志上花过多的篇幅宣传，但实际玩到的玩家都会本作的素质赞不绝口，尤其是能够支持繁体中文后，联网部分的乐趣也得到了明显的提升，和线上好友合作突破重重陷阱的考验，既紧张又刺激。



最近随着《胧村正》的高调发售，2D横版动作游戏又再次成为了玩家之间的热门话题。而本期的“PS2殿堂”就和大家共同回顾一下出自同一制作小组的“前辈”之作——《奥丁领域》。如果再次勾起了你的感动，那就赶紧打开机器去重新体验一下这款佳作的独特魅力吧！

投稿信箱：game3@ucg.com.cn

奥丁领域

让平凡的动作游戏不平凡

殿堂陈列室



“动作游戏追求的就是一个爽快”相信应该是大多数玩家来评价此类游戏素质最主要的一个因素，而和此类游戏层出不穷的“欧美游戏界”比起来，《奥丁领域》的制作团队却利用很巧妙的方法跳出了“日式游戏相对温和”的传统，在充满中世纪风格的画卷中为我们上演一幕幕惊心动魄的壮丽诗篇。对于大多数不经常接触动作游戏的玩家来说，从表面上来看本作与普通的2D横版过关游戏区别不大，不过游戏的精髓却都集中在看似微小，但又足够引起你注意的地方，而也正因为如此，本作在“对日式游戏很挑剔”的欧美玩家中同样获得了极高的评价，成为PS2上不可多得的动作游戏精品。

游戏的剧情无疑是整个游戏最大的亮点，五名主人公看似独立但又互相交织的命运打破了传统动作游戏“一条肠子通到底”的叙事方式，即便是你不愿意花费太多的时间去理清人物之间错综复杂的关系，也大可以将不同的故事单独进行理解，经历每个主角背负着不同的宿命走上旅途，因为某个契机而陷入敌人早已设下的阴谋，并最终消灭罪魁祸首的曲折故事。多结局与真结局的出现使只有完美游戏的玩家体会到了情感的升华，当世界毁灭的危机解除后，为了守护妖精国的年轻女王付出了生命的代价；为了唤醒净化力量而一夜之间衰老的公主和因为老臣陷害而变成兽人的王子在神的祝福下变回了最初的模样，紧紧相拥在一起开始了全新的生活；与冥界女王建立契约的暗黑战士破除了诅咒，和自己喜爱但之前却碍于身分关系的女武神迎来了万物复苏的大地。

最后同样不能忽视的还有游戏中与战斗息息相关的各种衍生系统，例如游戏中消灭敌人不会获得经验值，玩家必须通过吸取敌人掉落的魂来增加武器的威力，或吃各种料理来提升HP的上限，人物的育成方式不但大大区别于传统的等级制，在整个游戏过程中，在某个阶段该着重提升角色的什么能力，也对玩家的整体规划能力提出了不小的要求。而“合成系统”的引入也算是本作中“日式元素”最直观的体现，各种药瓶的作用并不仅仅局限于回复HP和增加能力，合理利用攻击药瓶在战场中的实际效果，挑战后期强到有些变态的BOSS也会轻松不少，因此动作游戏苦手的玩家甚至能够创造出所谓的“道具流”打法，以智取的方式玩出游戏的另一种有趣体验。

2D横卷轴和绚丽的色彩对我来说就是那么有杀伤力，尽管《奥丁领域》不是《红侠乔伊》，并不具备硬派与流畅兼顾的操作，但作为一款动作RPG，却绝对在水准线之上，况且画面、人设、系统、BOSS以及五个主角错综复杂的人物关系，这么多的亮点，难怪连老美玩家都会对《奥丁领域》赞不绝口了，也让它成为了少数无国界的游戏艺术品。

《奥丁领域》是属于那种你看了一眼就能留下深刻印象的游戏。细腻的人物动作以及画卷一般的场景能让在还未开始游戏之前就被它深深地吸引。多线的故事展开方式以及平行剧情的深度，甚至让一些正统角色扮演都自叹不如。而本作后期的战斗难度门槛稍有点高，对于不擅长动作游戏的玩家可能会有些吃力，如果制作小组能在这方面作出调整，相信也能吸引更多的人来品味这款独具魅力的PS2游戏佳作。



近期关注

4月份的PS2平台相对来说冷清，惟一值得关注的《阿尔卡那之心2》却又在移植方面出了不小的问题，让不少玩家好生郁闷。不过话说回来，新作的空档期反而也给了我们一个回顾经典佳作的好机会。这个给大家提一个建议，趁着最近PSP上推出《战国BASARA 战斗英雄》以及TV版动画如火如荼的播映，觉得还不过瘾玩家可以拿出自己的PS2重新体验一下系列的两款正统作品，尤其是2代，厚道的耐玩度能轻松帮我们打发掉这段略显乏味的时间。

虽然逆移植如今已经算不上什么新鲜事，但这里还要提醒一下大家，5月SCE会将PSP版的《秘密特工叮当》移植到PS2平台，除了画面上稍事调整之外，游戏也加入了不少全新的道具以及解谜要素等等，系列的老玩家还是可以期待一下的。



近期发售游戏一览

游戏名	游戏类型
4月14日	
吉他英雄 金属制品	音乐
4月23日	
银棒 黑翼之章	文字冒险
4月29日	
实况棒球大联盟 2009	体育
4月30日	
Myself; Yourself 各自的终曲	文字冒险
伯爵与妖精	文字冒险

华丽的2D格斗游戏

殿堂别馆

《罪恶装备XX ♯RELOAD》、《罪恶装备XX SLASH》、《罪恶装备XX AC》





什么是PS2平台上最华丽的2D格斗游戏？很多人都能想到"《罪恶装备》系列"，为了让大家了解该系列华丽外表背后的魅力，这次就和PS2玩家聊聊家用机版的《罪恶装备XX》。

先看看系列的历史。自从2002年PS2上推出了"《罪恶装备XX》系列"的第一作，2003年推出第二作《罪恶装备XX ♯RELOAD》，2006年之后系列也基本以每年一作的速度推出续作。其中《罪恶装备XX SLASH》是Sammy和世嘉合并之后系列的首款作品，PS2版仍然以石渡太辅牵头的Sammy制作小组来负责游戏的开发，世嘉只承担发行方面的工作。而一年后推出的续作《罪恶装备XX AC》则是由著名的Arc Systemworks小组单独开发并制作，虽然该作并未新增角色，但系统的变化之大确实前所未有的，各个角色的招式也进行了大幅的调整，这给FANS带来的新鲜感是非常令人惊喜的。不过遗憾的是，本作的PS2版推出时由于制作的仓促，游戏中出现了不少不该有的恶性BUG，尽管官方后来及时对此进行了调整，但玩家还是不愿意看到这样的事情发生的。2008年4月，《罪恶装备XX AC PLUS》在PS2平台上发售，这也宣告了《罪恶装备XX》系列终于完成了自己在家用机平台上的使命。



回到作品本身看看系列的特点。首先，游戏的节奏快。和《格斗之王》、《街头霸王》这些2D格斗的前辈相比，本作在招式的爽快度和流畅感方面下了很大工夫，必杀技的演出效果也极为炫目，所以玩家很容易被游戏的氛围带动起来；其次，强调空中连段和道具。这让游戏的观赏性和技巧性同时得到了提升，在硬派路线之外开辟出了一种新的格斗游戏风格。另外，系列的角色一直很有个性，即使是初心者也同样能打得比较喧闹。新手不用去在意连段也无需考虑对策，与人同乐时照样能热血沸腾。因此，适应玩家面广同样是系列与其他格斗游戏的不同之处。

音乐也是该系列的一个灵魂，热血的金属摇滚风格配上强烈的电子乐旋律，让每个人接触本作的人时时刻刻都能感受到浓重的对战气氛。负责BGM演奏的乐队A.S.H.也因为本作被很多人熟知，系列的开场曲还曾经被选为"斗剧"的主题曲。

最后还要给大家补充两点小知识。一是《罪恶装备》最早诞生于PS平台，"《罪恶装备XX》系列"是其一个分支，该系列在系列的故事设定上相当于一个外传的存在；二是系列之父石渡太辅，这个格斗游戏奇才曾经在游戏中给主角索尔配音，还一人包揽了人设、原画、BGM等大量工作，可谓尽心尽力。由于石渡太辅个人比较喜欢摇滚，在新作《苍翼默示录》中他也担任了游戏音乐部分的制作。

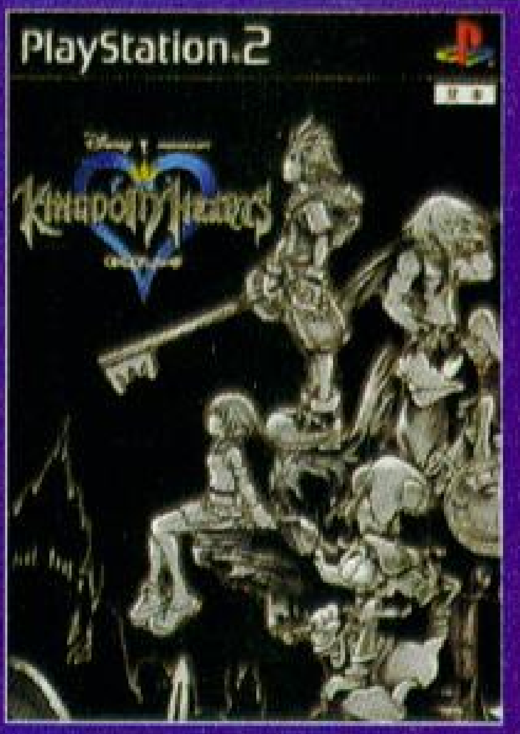
对于初次接触"《罪恶装备XX》系列"的玩家来说，大致可以按照出招表、地面连段、空中连段、取消技、立回与对策的练习顺序来适应本作。之所以要推荐PS2版，那是相比街机版的条件限制以及掌机版的操作性得出的权衡结论，毕竟PS2版是玩家最容易接触到的。



粗略地估算了一下，这几年自己在"《罪恶装备XX》系列"上花费的时间肯定超过上千小时了。这说明游戏作为一款格斗对战游戏确实有很大的研究空间，而不是个只挂着华丽名号的作品。明快的节奏、流畅的空中连段、变幻多彩的压制策略……这些都是该系列区别同类作品的特色所在。在感受令人热血喷张的音乐和必杀技演出背后，玩家更需要的是在立回、对策以及组织连段上的长时间研究，PS2版的及时出现就给这样的玩家提供了一个极佳的练习条件。

殿堂资料室 《FF》与迪斯尼的联姻

游戏名	王国之心
发售日	2002年03月28日
类型	动作角色扮演



作为当年的Square与迪斯尼的跨领域合作给玩家带来的作品，《王国之心》从诞生之初就注定拥有不凡的身价。不仅本作有迪斯尼的经典角色和《FF》的明星大腕亲自坐镇，原创的剧情也亮点颇多，游戏请来宇多田光演唱的主题歌《光》是玩家之间耳熟能详的经典名曲。"生化之父"三上真司当年抨击本作国际版的事件也一度闹得沸沸扬扬。



硬件杂谈 刻录盘

硬件方面，现在很多PS2玩家都会为买不到自己想玩的碟而烦恼，因为不少电玩店都已经将销售的重心转移，别说是PS2游戏的老碟，有时就连刚推出的新游戏也很难买到，弄得很多出门买碟的玩家经常是乘兴而来、败兴而归。

要解决这个问题不难，我们可以自己下载ISO镜像并刻录。自己动手丰衣足食，这样在选择游戏时也会变得更加自由。

刻录的过程其实很简单，只要将网上下载来的游戏镜像通过诸如nero之类的刻录软件烧录进光盘就可以。刻录软件的使用并不复杂，以前杂志中也给大家做过详细介绍，这里就不赘言。不过要注意的是，有些刻录碟质量存在一定问题，而且一些老版的机器会由于直读的原因会对刻录碟有些挑剔，因此购买时最好不要选最廉价的。

另外，在网上下载游戏通常会有时效性的限制，大家最好经常关注发售信息，这样就不会漏掉什么作品，因为"过期"的资源不但不好找，而且即使找到了也不好下，所以各位平时上网时还是多留个心眼。

最后说点题外话，刻碟之后有些玩家喜欢在盘面上沾上贴纸以注明游戏名，这样会影响光盘在光驱内的水平姿态，长此以往对光头是不好的，所以建议大家直接用油性笔来在盘面书写游戏名称。

玩自己动手刻录的游戏，是不是多少会有点成就感呢？希望各位PS2玩家能通过这个办法玩到自己喜欢的游戏。



《生化危机 5》对战模式详解

文 雷电 美编 心の永恒

在PSN、或Xbox LIVE上付费下载对战模式补丁包后，在PLAYGAME菜单的THE MERCENARIES（佣兵模式）下方会多出一条VERSUS（对战模式）。必须联网才可以玩对战模式，如果不联网会和LEADERBOARDS一样为红色，无法进入，和其他网络模式相同，PS3支持网络对战，X360支持网络对战和系统联机对战。联机模式分为屠杀模式和生存模式两种，每回合最多参与人数为4人，每种模式都能以单个玩家为单位，单独积分，游戏结束后单独排名。也可以开始组队战（Team Versus），在两人一组成为同伴时，玩家可以实行在其他合作模式中一样的战术技巧，并与其他玩家组成的队伍对抗。

生化危机5	Capcom	动作射击
多机种 Biohazard 5		日版
2009年3月5日发售	1～2人	8800日元
对应机种为PS3、X360		

屠杀模式

这个模式和普通的佣兵模式相似，也是几个玩家一起在佣兵地图上杀敌人，但是与"DUO"的双人合作佣兵模式不同的是，玩家的分数是分开计算的，也就是说每个玩家（或小队）都有自己单独的积分和连击数，需要在场景中不停地杀死村民和B.O.W.生化武器，时间结束后获得最高分数的玩家获胜。

除了分数上的对抗外，玩家之间是可以相互攻击的，杀死其他玩家可获得1000分和相当于杀死BOSS级敌人的连击加成。但是，一般玩家的反抗能力比普通怪物强大得多，要想获得高分并取得胜利，还是要尽量躲避其他玩家，并且连续杀死场景中的大量敌人。屠杀模式中敌人的攻击只能对玩家造成相当于普通模式中的70%的伤害，这是考虑了该模式中加血道具的数量和玩家间的对抗强度而调整的平衡数值。

另外，游戏中还有"handicap"系统，只要你的分数处在倒数第一，那么你在杀死敌人时获得的分数就会翻倍，注意这个分数只包括杀死敌人所获得的基本分数，不包括连击的附加分数。（可以再等待其他玩家开始游戏的菜单中按START键查看当前游戏的简要规则和杀死各类敌人可以获得的分数列表。）

时间柱和连击沙漏的作用仍然和佣兵模式中相同，所有人都可以获取，但如果你处在分数排行榜的第一名，那么控制其他玩家不吃沙漏让时间尽早结束也是不错的选择。因为玩家的时间是共有的，所以当时间结束时该局游戏则结束。

在倒计时结束前，任何玩家死亡（不管是被其他玩家杀死还是被场景中的敌人杀死）之后都会减分并在地图中重生，但是重生地点是完全随机的，所以也许当你刚出生就深陷其他人火拼的焦点地区，也许会有一个BOSS在你身旁，也许你已经远离战场，要跑一段路才能找到其他人。游戏中是没有死亡次数限制的，不过如果你死的次数太多，那分数一定不会高，因为一是你不能达成高连击，二是相当于你的对手多杀了一个BOSS，三是还会倒扣分。

游戏中玩家的表现将影响游戏的难度等级，大部分玩家会在第6难度等级下进行游戏，相当于普通难度，但是处于排名第一的玩家将要忍受10级的难度，相当于专家难度。但是这对游戏的战斗策略不会有太大影响，因为多人模式中的难度等级不会影响伤害的倍率，而是主要反映在QTE等方面。

屠杀模式是在佣兵模式的基础之上以分开积分为基础衍生出来的模式，所以场景中道具的地点和敌人的种类等都与佣兵模式相同，也可以使用佣兵模式部分的所有资料。

《生化危机 5》的 70 个小细节

感谢 www.levelup.cn 网友"李珍珠"与"晚上睡觉的猫头鹰"收集提供

01 1-1在巨斧男打破铁丝门之前无论对他进行多少攻击都不可能杀死他。

02 1-1中如果使用强力武器阻止巨斧男破坏铁门的话，无论坚持多久直升机都不会来营救。

03 手枪中，沙漠之鹰是最稳定的，大口径，伤害值3000，射速也够快；5000的手炮伤害虽高，但是效率不一定最高。

04 闪光弹对变异小蜘蛛特效，电击弹对收割者有特效，电击弹对蝙蝠型寄生虫是秒杀的。

05 只有角色的第一套服装穿上护甲时才会有外形方面的改变……

06 专家难度机枪塔给你两、三颗子弹你就濒死了……

07 最终BOSS威斯克在使用挥舞手臂招数的时候，你攻击他的伤害只有正常的1/10左右，打中了那只甩动中的手的话，这次伤害甚至直接无效，接近于无敌，所以看到他出这招的时候，先停下火力吧……

08 鱼、蜘蛛、鸡等小动物都会掉金钱、鸡蛋等，村民会掉落腐蛋。

09 鳄鱼是可以杀死的，但是不会掉落任何东西……

10 一周目中期推荐用480伤害（MAX改满）那只P8手枪，综合性能相当不错，别看只有16发。

11 和威斯克的战斗都有近身战QTE，克里斯有反技，也有主动攻击的体技：当他跪在地上的时候，一般你到正面就可以发动了，注意连续QTE，威斯克也是会反击的。

12 与吉尔和威斯克战斗的时候，之前整理道具时记得带上一只榴弹发射器并装满闪光榴弹，12发足够了，打吉尔很方便。

13 无限火箭筒妙用：在一群人围着你的时候，请向身体稍前方的地面打，这个效果比直接打在离你最近的敌人身上安全、高效很多。

14 狙击苦手可以把狙击步枪丢给AI控制的同伴，他（她）狙击是相当完美的……

15 濒死状态时，原地站着不动的话，减血速度会比移动时慢，除非要躲避敌人的攻击，否则尽量不要移动，等跑得更快的同伴来救援吧。

16 专家难度中捡到的金钱是原有的两倍，例如专家难度中是没有100金币的，最低200，最高可以拾到800。不过并不是说捡不到100金币，你可以试着干掉一只老鼠看看！

17 3-1一共有8只甲虫，7只褐色，1只彩色。

18 普通难度以上，一些特殊敌人会重生，例如电锯男。其特征是背景音乐没有切换到正常安静的音乐，还是很紧张激烈的战斗音乐。

19 4-1和4-2里面的遗迹，地上的火盆都记得砍掉，一般都有宝石。

20 在两个激光塔前，在最初安装三块纹章的那个平台就可以使用火箭筒（得到无限以后）炸死左右两个看开关的土著，使得一开始就可以废了那两座激光塔。

21 工厂内保护约什的时候，如果你濒死了，谢娃又离你很远，约什会帮你打强心剂。

22 腐蛋攻击力比想象中的高……可以秒杀大部分的杂兵。

23 克里斯和威斯克可以单手使用三管猎枪（帅啊，那POSE！），谢娃还是会双手捧着用，看来男女还是有别的啊，笑。

24 三管猎枪的攻击范围是一般霰弹枪的3.5倍左右，但是攻击的判定越远越不集中，说白了就是远

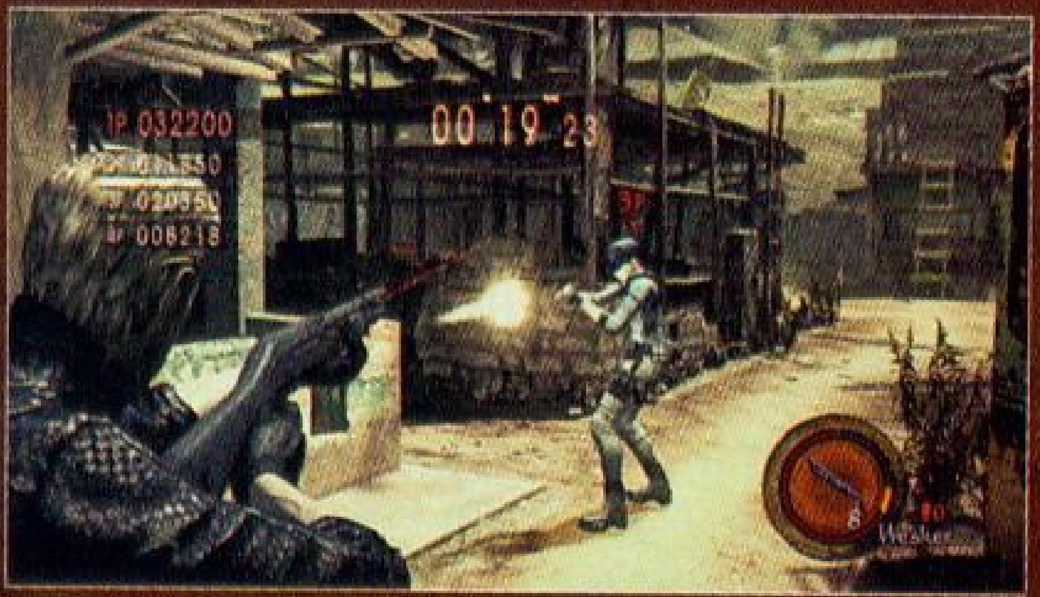
©Capcom CO., LTD 2009 All Rights Reserved Developed by Capcom



生存模式

基础规则

与以"佣兵模式"为基础衍生出的"屠杀模式"不同，"生存模式"拥有全新的规则和场景、道具配置。它主要侧重于玩家之间的对抗。游戏的胜负也是根据游戏倒计时结束后的分数排名划分的，但是这次只有对玩家造成伤害时才可以获得分数，杀死敌人不会得分，只能得到一些道具。但是生存模式中仍然会有非常多的敌人干扰你和其他玩家之间的"决斗"，让战斗的场景对玩家来说拥有更大的挑战性，但是他们的出现频率有一定程度的降低。而连击数也不再是玩家追求的一项数值，获取分数的最快捷途径是对其他玩家造成伤害，更重要的是你自己还要尽量避免受到伤害，因为你身上每次飙出鲜血时都意味着自己减分、其他玩家加分。



游戏过程

每个玩家出生的时候都只有最基础的装备，和"佣兵模式"中的强力装备完全不同，这就需要玩家首先在场景中获取道具武装自己。玩家受到变异村民和B.O.W.生化武器的伤害只有50%，对它们造成的伤害为150%。这些敌人都有一定的掉落率，它们死后会随机掉落一些物品，场景中原有的一部分弹药和加血道具都被去掉了，剩下的那些也成为玩家间争抢的焦点。每个地图的武器和道具位置都各不相同，并且你只能从BOSS级敌人那里、或者靠杀死其他玩家去获得武器。生存模式中捡到的武器和佣兵模式中的性能是相同的，霰弹枪在近距离拥有怪物级的杀伤力；麦林手枪在中距离能体现出最大的价值；狙击步枪则可以让你在远距离安全地对其他玩家进行攻击。



武器	攻击力	载弹量	装填速度	特殊备注
M3（霰弹枪）	500	10	3.00秒	–
H&K PSG-1（狙击步枪）	1200	9	1.7秒	2倍准镜
S&W M500（麦林手枪）	4300	6	3.53秒	–
火箭筒	30000	1	–	–
榴弹发射器	参考各弹种	12	–	–

得分系统

在生存模式中，你通过命中其他玩家的角色取得分数，自己被命中会减去分数，最低是0分。具体分数表格如下，命中头部时伤害和分数都增加50%。在一次成功的攻击后，行动的得分会显示在攻击者屏幕的右上角，并且加入玩家的总分中；被击中的玩家不管受到什么种类的攻击，都会减去50分。杀死玩家，做出最后一击的人可以获得3000分，使用地雷或场景中的爆炸物杀死对手也同样可以获得分数。死亡的玩家不管是被其他玩家杀死还是被场景中的敌人杀死，自己都将失去1000分，所以减到0分也是有可能的。一局对战结束后，每个玩家将根据排名获得不同的交换点数（Exchange Point）。另外，对战模式中的角色除了初始的克里斯和谢娃外，都是要通过在Bonus Features中花费不同的交换点数购买后才可以使用的，每个角色的初始装备都只有一把较弱的手枪或者冲锋枪，还有几个手雷和一支急救喷雾剂，S.T.A.R.S.版威斯克拥有该模式中攻击力最高的初始手枪。对战模式中，玩家每次重生后初始默认的第一把武器的子弹都会补满，其他武器则保持之前的弹药数。生存模式中，玩家死亡后会随机掉落一支初始默认武器之外的武器，在其尸体消失后出现在场景中。



生存模式伤害、得分表

武器	伤害	分数
刀	150	100
手枪	100	100
机关枪	35	50
霰弹枪0–1.5m	700	1000
霰弹枪1.5–6m	300	500
霰弹枪6–9m	100	200
霰弹枪9m以上	70	100
狙击步枪	300	500
麦林手枪	450	1500
长弓	350	–
手榴弹（注1）	500	1000
燃烧弹	200	300
闪光弹	0	300
地雷（注1）	700	1500
火箭筒（注1）	30000	3000
炸裂榴弹（注1）	250	500
燃烧榴弹	200	500
闪光榴弹	200	500
闪光榴弹（直接击中）	100	500
酸弹	200	500
电击榴弹（注1）	150	500
冰冻榴弹（注1）	100	500
腐蛋	931	2980
鸡蛋（白、茶、金）	0	300
体技	300	1000
威斯克冲刺攻击	50	100
体技终结技	1000	1500
变压器（注2）	200	500
油桶（注2）	500	1000
爆炸桶（注2）	500	2000
钉刺陷阱	30000	3000

生存模式游戏结束积分表

战斗结果	交换点数			
	2 Player	3 Player	4 Player	组队对战
第一名	1500	2000	2500	2500
第二名	500	1000	1500	1000
第三名	–	500	1000	–
第四名	–	–	500	–

注1：离爆炸中心较远只是被爆炸的波动触及的话只可以得到一半的分数。

注2：场景中的各种环境攻击道具根据模式不同，造成的伤害也不同（屠杀模式为70%，生存模式为50%）。

距离抽奖……

25 这次谢娃 AI 很"高"，高到假如她身上只有臭鸡蛋并且受伤，她会自己吃臭鸡蛋自杀。

26 用电击榴弹或者电棒干掉大部分敌人，是不会导致敌人体内虫子暴出来的。

27 高压变电器一般处在高压电杆上，击落后还能继续使用，只要打它一枪就会放电，范围很宽，离远点。

28 按 L3+R3 谢娃能吹口哨，克里斯是"COME ON!COME ON!"

29 使用霰弹枪瞄准时将准星略高于敌人头顶比对准敌人头部射击爆头率高。

30 自己打出来的闪光弹闪到自己是可以忽略画面晃动而跑动的，敌人的闪光弹闪到我们的时候就不能这样嚣张了，我们会有普遍的硬直。

31 蛇有三种，略白、纯白、黑褐色。掉蛋几率和蛋类是随机的。

32 将闪光弹直接打在敌人身上有一定几率能直接秒杀体内有寄生虫的敌人。

33 一周目的时候克里斯会被敌人的闪光弹闪到，但是穿上克里斯斑马装带上墨镜之后就不怕了，同理的还有带墨镜的威斯克。看来墨镜不光是耍酷啊。

34 如果一周目弹药不够，或害怕被秒杀，可以把第一次出现的收割者引到传送带上送进火炉烧死。

35 谢娃攀跨上平台的速度比克里斯快，手一撑就上去了，而克里斯要用两手撑，速度慢了点。

36 1-1 开始进入村庄那里，不顺着路走，往右边的小巷子走还会看到一段村民殴打村民之后拖走的情景。再继续注意右边铁丝网，可以看到有人在压着良民喂吃寄生虫……

37 罐子里面砍出来东西的几率依次是：金钱、普通手枪子弹、各种身上携带的对应枪种的子弹、手榴弹／燃烧弹／闪光弹、绿草药、红草药、麦林子弹，掉落率最低的道具是各种榴弹枪的子弹。

38 你只能捡到与道具栏中携带的枪械相应的子弹。但是麦林子弹除外，不能靠这个方法刷。

39 让 AI 控制的同伴执行"Attack"行动指令的时候，电脑会在战斗后傻乎乎地跑完整个场景去搜刮道具……

40 5-3 一开始先别急着走，调查之前触手 BOSS 男坐着的凳子，克里斯和谢娃会坐在凳子上摆造型。

41 闪光弹对变异的怪物有特效（B.O.W.），大部分都可以秒杀，包括村民身体中爆出的寄生虫和变异狗。

42 从上层跳下去、窗口翻出去，撞到敌人，多撞几次，是可以把敌人撞死的……

43 在靠近敌人使用体技之前，可以先进行上弹的操作，这时使用体技的提示不会消失，再接着使用体技，你就会发现子弹上满了，敌人也被你打飞了……不过这一招针对倒在地上的敌人是无效的。

44 电击榴弹是效果范围最广的子弹，而且是相当广。

45 后期一些关卡可以提前狙击场景里现有的敌人，让警报很晚才响起，有充足时间准备。如 6-1 的后半部分战斗。

46 第一次碰到电锯男之前，需要谢娃跳到对面的废墟楼，然后杀下去开锁。其实不用那么麻烦，从二楼的阳台往下扔手雷是可以把那个锁炸开的（扔到对面的广告牌再弹到楼下被锁住的门前），这样就不用跳到对面再回来开锁了，而且也可以避免一次战斗。

47 有一种身上挂满手榴弹的士兵，如果打中他身上的手榴弹，会直接炸死他。

48 燃烧弹对丧尸犬有特效。

49 卖东西时武器算是最不值钱的了，升级过的武器能多买些价钱，但也不值，卖武器时折旧算法是：购入的价格 ÷10 + 总改造费用 ÷4 。

50 断桥打卡车那，一颗电击弹打在那卡车玻璃上，



《生化危机 5》细节补遗

难度等级

《生化危机 5》的难度是动态的，在你进入游戏时选择难度拥有初始的默认难度等级，之后系统会根据你在游戏中的表现在一定范围内提高或降低游戏的难度等级，浮动表格如下：

难度等级	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
对应难度	简单难度	简单难度	简单难度	简单难度							
			中等难度	中等难度	中等难度	中等难度	中等难度	中等难度			
								困难难度	困难难度	困难难度	专家难度

游戏一共分为 10 个难度等级，红色字体的是对应难度的初始默认难度等级。比如，你选择中等难度（Normal）开始游戏，那么初始难度等级为 3，随着你的表现它有可能升到 4 或者 5……最终有可能升级到 7，这就相当于你在玩困难难度的游戏了。另外，在专家难度中，难度等级为 10，并且不会改变。不同的难度等级，伤害也不同，如下表：

难度等级	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
主角对敌人造成的伤害	×2.5	×2.0	×1.8	×1.4	×1.2	×1.0	×0.97	×0.94	×0.91	×0.88	×0.85
敌人对主角造成的伤害	×0.5	×0.6	×0.7	×0.8	×0.9	×1.0	×1.3	×1.5	×2.0	×3.0	×10.0

影响难度等级的数值是游戏中隐藏的难度等级点数（Difficult Grade Points），每得到 1000 点就提升一个难度等级，每失去 1000 点就降低一个等级。对应点数得失的行动如下：

调整	难度等级点数	变更条件
降低难度等级	−1200	玩家死亡
	−650	玩家进入濒死状态
	−500	受到 450 以上的伤害
	−400	受到 100 到 449 的伤害
提升难度等级	+2	使用任何武器命中敌人
	+30	命中敌人身体特殊部位（尤其是强大敌人的弱点、村民的头或腿）
	+45	躲避敌人的攻击
	+80	杀死敌人
	+100	命中发动会心一击

当你选择继续游戏（Continue）的时候，游戏的难度等级会和你上次退出存盘前到达检查点时的相同；开始新游戏或者选择章节时，会让难度等级恢复到默认状态。

注：游戏中玩家角色的 HP 为 1000，普通村民的 HP 为 500–1200，以此为标准。

直接解决那司机，连油桶都不用打……

51 谢娃个子很矮，例如一些吊灯、天桥湾顶上的宝石她是砍不到的，因为不够高……5–2 中在垃圾箱里拿 BSAA 徽章时，谢娃举起的枪口正好被垃圾箱挡住……

52 用冰冻榴弹射击从坛子中飞咬你的蛇，是可以将它们冻在半空中的，方法是：用冰冻榴弹去打固定会有蛇的坛子，停半秒，之后再打一枪冰冻榴弹……冰蛇飞天！

53 1–2 在爬木梯子上二楼那个场景，头顶横梁上有一具尸体，可以打下来。你继续用榴弹枪装电击榴弹射击，可以看到他跳霹雳舞……

54 游戏中如果死亡就会出现继续选项，选择 YES 后将从最后的存储点开始游戏，并会记录一次死亡次数（降低评价），但是如果选择 NO 后再从主菜单继续游戏的话依旧也是从同样的存储点开始游戏，并且不会留有死亡记录。

55 冰冻榴弹冻住人型敌人时，过一会儿他们会融化开，但如果是动物型敌人的话过一会儿就会自动粉碎了……

56 鳄鱼是不会咬 AI 控制的同伴的，它们只会咬你……有机会你经常会看到电脑 AI 和鳄鱼擦身（嘴？）而过，但是那鳄鱼就是不吃他（她）。

57 单机游戏时通过救助同伴、给予道具、为其回复体力等手段提高与同伴的好感度，好感度不同，同伴的待机（站在原地）动作将发生变化。例如好感度低时谢娃的动作是撩动头发，高时则变为高兴的笑声或主动搭话。两人各自有 5 种不同的休闲动作。

58 2–1 来到港口地区，也就是第一次打蝙蝠 BOSS 那里，爬上去后，右拐，远处会有一个人急匆匆往右边逃跑。这个时候如果枪法凌厉的话，在他跑出镜头那一瞬间干掉他，他会掉落一个普通白宝石。并且，之后拿到尸体身上的钥匙后，也不会出门遇到黑胖子！

59 1–2，如果速度够快的话，在进入第二个区域，触发游戏提示你二楼有钥匙可以拿的剧情后，马上向左走，会看到那个后来"开花"的金发女被敌人拖走的场面。

60 2–2 中从地下洞穴出来后可将照明灯一路拿着前进，直到坐电梯离开，但是切换场景从电梯里出来后照明灯就神秘地消失了……

61 火箭筒威力极大，但是瞄准过程很慢，有个好方法解决该问题。先使用手枪瞄准敌人，之后立即用快捷键换出火箭筒并直接开火，这样的话速度快而且准。

62 QTE 苦手可以在发生 QTE 时对手柄全部按键进行连按，这样无论出什么都能过关，但是专家难度不成立。

63 绿草可一次回复 25% 的生命值；绿草 + 绿草的组合可回复 60%；绿草 + 红草可回复全部的生命值。

64 操作谢娃在 BOSS 战打吉尔时将同伴行动指令调整为"Attack"的话，克里斯会怒斥道："你想杀死吉尔吗！"另外操作谢娃驾驶水上气垫船高速撞击障碍物时克里斯有时也会发火。

65 专家难度穿不穿防弹衣都没太大区别，反正都是死，只不过穿了你有几率能顶对手的两下攻击（视敌人进攻方式和敌人攻击力而定）。

66 不要惹高难度下那些生蛋的鸡，他们在专家难度的一口啄咬等于普通难度你被一个市民砍了一刀……

67 远距离时如果狙击枪没有子弹了怎样能精准命中目标呢？可以先使用狙击枪瞄准敌人，瞄好后在持枪状态下切换其他武器并开火，这样瞄准的准确度不变。

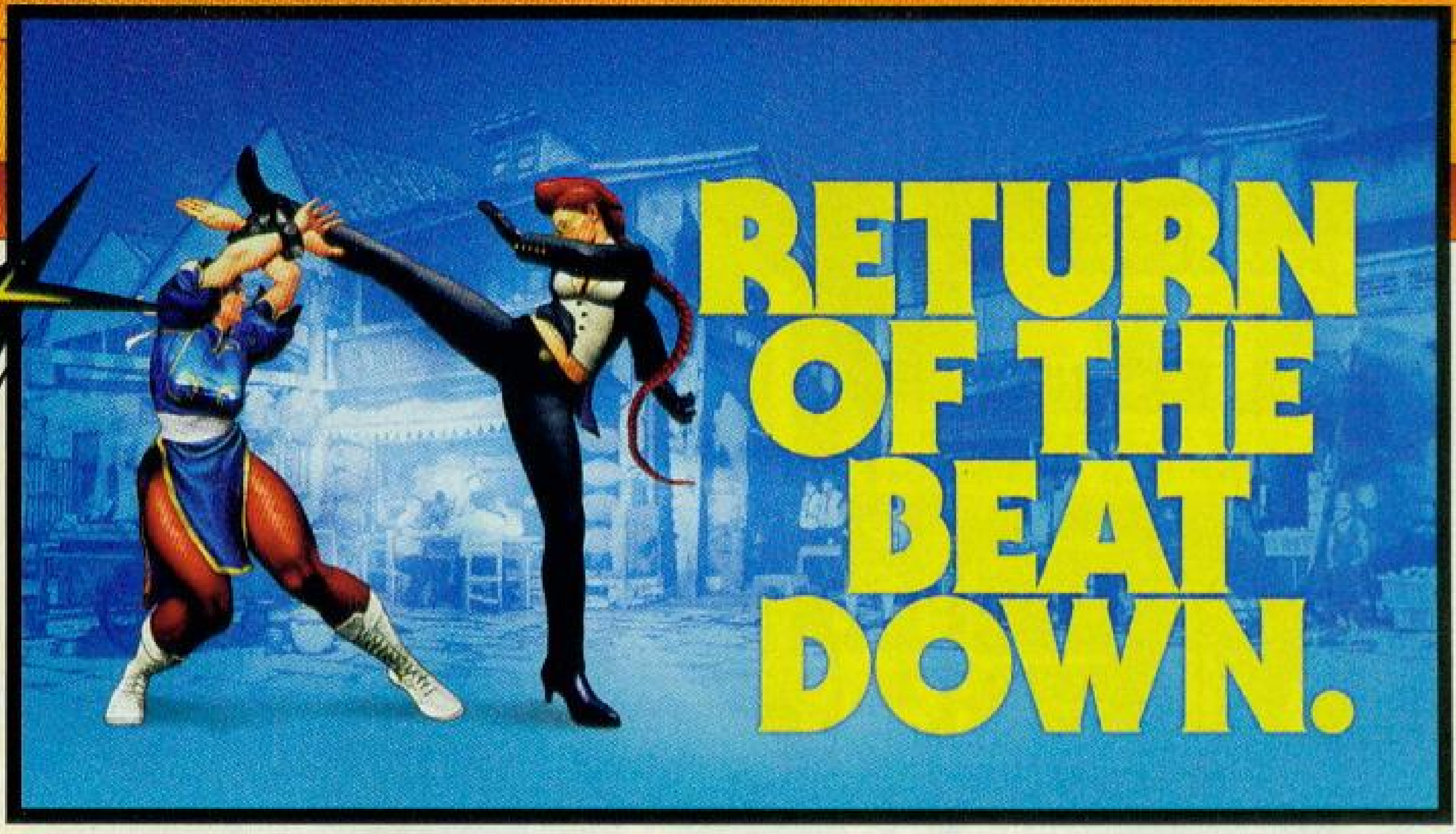
68 如果担心命中率不高拿不到好评价，可以拿一把机枪在近距离向 BOSS 身上招呼，一会儿就能提高命中率。

69 2–1 中桥上阻止大卡车的冲撞后，可看见大卡车的车牌为"8108ZA–10"，日语发音正好是"BIOHAZARD"。

70 完美主义者是不会放过游戏中的记录统计的，而其中各种武器的 100% 命中率拿起来比较困难，其实有个地方是可以专门刷命中率的。游戏的 6–2 中，二楼接近控制室的走廊里有两具敌人死尸，这两具死尸有攻击判定，而且不会消失，因此只要装备各种无限武器瞄准尸体按住开火键一会儿就可以拿到该武器的 100% 命中率。

REVIEWED BY | 胜负师
游戏时间 100 小时以上





街头霸王IV		Capcom	格斗
多机种	STREET FIGHTER IV		日版
	2009年2月12日	1～2人	7990日元
	对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：12岁以上

黄金眼评分 **27** 满分 30

在了解系统的过程中上手，在单机挑战的过程中进步，在网络对战的过程中实践……

尽管已经取得了《街霸Ⅳ》闪闪发光的白金奖杯，尽管游戏时间已经显示为三位数，但这并不能改变自己依然处于初级阶段的事实。客观上是自己已经过了“男儿当打之年”，手迟脑慢，主观上的惯性思维也让瓶颈在后知后觉中出现，让现在的我来评论《街霸Ⅳ》自然会有些怯生生。这倒不像是泰坦说的那样是过分自谦，的确是自己专注于奖杯，却忽略了“格斗玩家自我修养”的提高，因此这次仅从三个方面谈谈自己对于《街霸Ⅳ》的看法，期待在今后与同好有更深层次的探讨。

系统　深入浅出

《街霸Ⅳ》无疑是一款集大成之作，尽管在游戏推出之前，有不少人对于它是否会成为《街霸EX》那样的半调子作品表示担心，但成品却令人满意。虽然部分玩家对新角色有本能的排斥，但随着经典角色的一一加入，向《街霸Ⅱ》致敬的气息也越来越浓，家用机版增加大量可使用角色，以及刚拳老师的意外参战，都显示出了移植诚意。同时，在操作方面，游戏的高强度与高精度都比较接近于“《街霸ZERO》系列”。至于游戏最重要的新系统SA明显脱胎于《街霸Ⅲ》的BLOCKING系统，同时，制作人在设计SA系统时也极力摆脱与BLOCKING的相似，易用性和风险性都比BLOCKING更高，这使4代对战的节奏与感觉更接近于2代或《ZERO》，而不是在系统上很难超越的3代。这种处理个人感觉比较合理，而拼装与创新相结合使风险变得更小，也更容易让新老玩家接受。

当然，《街霸Ⅳ》在系统上易学难精的特点也传承自它的前辈们，虽然每个角色的招式都不多，但远、近距离的普通技变化，目押连技，SA在连技中的运用等方面让游戏的变化要比想像中丰富得多。这也正是在观看高手对局时，我们时常感叹“他们和我玩的就好像不是一个游戏！”的主要原因。

奖杯　挑战自我

我和别人开玩笑说，“当我取得《街霸Ⅳ》的白金奖杯时，我突然觉得自己的背影变高大了！”是的，挑战过程中的艰辛想必会成为全成就和全奖杯玩家2009年难忘的回忆，而取得的成就感也与之成正比，甚至能增强自己做其他事情的自信心，总之是有付出有收获。

这里不得不说，《街霸Ⅳ》在成就及奖杯的设计上还是非常成熟的。虽然在国外“奖杯饭”中，其奖杯难度被评为A级，但这只是针对要取得白金奖杯的玩家的。从实际的收集过程中，可以发现，有70%的奖杯以及成就是比较简单，或是通过少许努力就能够取得的，而计数型的成就与奖杯更是不需要刻意完成，随着游戏的进程就会自然而然地获得。剩下的几个挑战模式和网战奖章相关的奖杯要么比较费时，要么比较费力，是给喜欢挑战自我的玩家设的坎儿，追求白金和全成就的玩家必然要投入巨大的热情与精力。

比较赞的是网战相关奖杯和成就没有在网战得分和网络排名上难为玩家，通过玩家赛和搜对手时的“邪道”，就算对战实力有限，依然有全取的可能，算是Capcom给大伙留的后门，(包括对桑吉尔夫无能为力的电脑AI也是“后门”)因此只要跃过HARD连技这座大山，一只脚就已经踏入1000点或白金“俱乐部”了。游戏的耐玩度也在这个过程中被一再放大。

网战　五味杂陈

对战是格斗游戏的灵魂。进入次世代以来，网络对战成为格斗游戏标配，号称可以让世界上任何一个角落的玩家都有可能成为你的对手。但在《街霸Ⅳ》出现之前，几款次世代FTG的网战部分多少有些不尽人意，延迟跳帧不断给热血玩家们添堵。之前我大赞过《街霸Ⅳ》的网战，说一格信号也可以流畅对战。不过在之后的数百局中，我发现要保证流畅，最好还是选择两三格以上，那样才更稳定，才能战得更爽。《街霸Ⅳ》拥有目前次世代FTG中最好的网络这一点的确是不争的事实。

虽然在网络延迟上有较大突破，但《街霸Ⅳ》网战也非无懈可击，从硬件来说，搜对手的时间过长，打20局搜对手的时间可能相当于打10局，甚至有时会出现假死机状态，没耐心等上几分钟的玩家估计只能关机了事。从软件来讲，网战过程中掉线不受处罚看似很人性化，但却让“拔网线流”在《街霸Ⅳ》的世界中大行其道，一旦遇上了让人恶心不已。更可气的是，真掉线的时候，老外还发邮件过来对我大骂脏话，偶实在是比窦娥还冤啊！

在经历了排位赛中层出不穷的丑陋与黑暗之后，我也不得不在玩家赛中寻找一片净土。怀有功利心去玩游戏，其实真的很累……

总结一下，在了解系统的过程中上手，在单机挑战的过程中进步，在网络对战的过程中实践，这是理论上完美的游戏过程。但实际上，如果没有外力的帮助，要想快速了解《街霸Ⅳ》的系统精髓其实并不容易，而单机挑战对于玩家晋级的帮助更多体现在操作层面，而不是战术层面，至于网络对战，次世代格斗游戏能够做到现在这样的程度其实已经很不错了，但一些漏洞却给不自觉的玩家钻了空子，影响了不少人的对战兴致。从任何一个角度来说，《街霸Ⅳ》都还有提升和改进的空间。如果今后有《SF4.2》、《SF4.3》，那么4代必然会得到进一步完善，成为多年后人们还会时常谈起的经典与传奇。


▲《街霸Ⅳ》的系统博大精深，却依然有进化的潜能。


▲白金之旅通常要耗去玩家上百个小时的时间。



▲网战建议多打玩家赛，省得遇到拔线的给自己添堵。

文 多边形 美编 NINA

追寻神龙的足迹

写在《龙珠》诞生二十五周年之际



《龙珠（Dragon Ball）》对我们这一代人的影响到底有多大？说实话，这是一种很难形容的感觉。只记得那时每天幻想着能有自己的筋斗云，上学就不会迟到了，遇到坏小子打劫就用冲击波对付他们，实在打不过就变身“超级赛亚人”，一头金发该是多么帅气……如果说要评选对我们这一代人影响最大的十部日本漫画，《龙珠》至少是要排在前三甲的。

大约九十年代初期的时候，一家名为“海南摄影美术出版社”的出版社，“引进”了这部当时在日本红到发紫的漫画，改名为《七龙珠》，并将日本的一卷单行本拆成五小本在国内发售。（实际上根据笔者的记忆，在这之前还曾有一家已经不记得名字的出版社，把《龙珠》和另外一部不相干的漫画混在一起出过几本。）从此开创了国内漫画的“龙珠时代”，引发了日本漫画在国内大范围流行的狂潮。而这部漫画的热度甚至如日本一样，至今依然不减，影响了整整一代中国青少年。

《龙珠》是从日本漫画杂志《少年 JUMP》1984 年第 51 期上开始连载的，初期反响并没有后来那么大红大紫，一直到 1987 年才逐渐上升为《少年 JUMP》上的主打漫画。1989 年，随着第二部“赛亚人篇”的开始，《龙珠》的人气一路飙升，在《少年 JUMP》上连载的顺位也越来越高，直至“那美克星篇”达到了顶峰，漫画的整体风格也从最初的冒险＋搞笑转变为以打怪升级为主的格斗漫画。也正是因为人气太高的缘故，而后“沙鲁篇”和“布欧篇”因为没有太大的进步，受到了不少读者与粉丝的批评。1995 年第 25 期的《少年 JUMP》刊登了《龙珠》的最终篇，宣布长达十年的连载完结。

今年是《龙珠》诞生二十五周年，为了纪念这部经典的漫画作品，日本动画四月新番中推出了《龙珠 改》动画以兹纪念，这部动画在当年《龙珠 Z》的基础上做了完全修复，画面清晰度大幅增强，并重新制作了片头片尾和主题曲，从“赛亚人篇”开始播放，同步推出的还有同名的游戏作品。而在《龙珠》问世的这二十五年里，已有无数与其相关的游戏作品问世，至此周年之际，让我们通过游戏里的《龙珠》世界，一起和小悟空来追寻神龙的足迹吧！

注 1：文中角色译名均以当年“海南版”的译名为准。
注 2：文中所介绍的游戏以及发售时间均以日版为准，部分欧美发售的游戏并未统计在内。

人名趣事 孙悟空和牛魔王的名字来自西游记；而孙悟饭的名字意思是孙悟空家的白米饭；孙悟天名字是因为比“空”更高的就是“天”；孙悟饭的女儿潘是来自“面包”的日文读音“PAN”；而琪琪因为是牛魔王女儿，所以名字就是“乳”（牛奶）日文读音“CHICHI”。

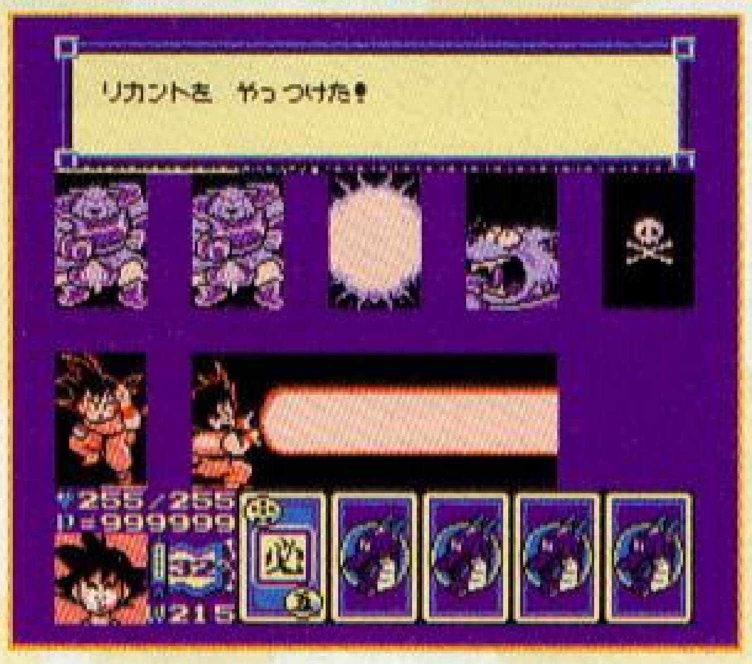
1986—1989 神龙！请实现我的愿望吧！

说起第一款《龙珠》游戏，很多人可能以为是1986年11月在FC上发售的《龙珠 神龙之谜》，实际上在两个月前，也就是1986年9月27日，在那个家用主机混战的年代里，在一部叫做“超级卡带视频游戏”（スーパーカセットビジョン ，缩写为SCV，也有误写为SCB）的主机上，《龙珠》历史上第一部游戏——《龙珠大秘境》正式发售，售价4800日元，开发商是EPOCH会社，同时也是这部主机的开发商。这是一部纵版卷轴的动作游戏，游戏主角自然是我们的英雄小悟空，而龟仙人和布尔玛也有登场，主要敌兵都是来自红绸军的敌人。游戏中悟空乘坐着筋斗云挥舞着如意棒作战，在遇见龟仙人后会进入修行模式，这个模式有点类似于现在的格斗游戏，第一次修行后攻击的威力会有增加，第二次修行后就会使用冲击波了，于是从此之后这个动作游戏转变为射击游戏（汗……）。游戏总共有七个关卡，击败每个关卡的BOSS后可获得一颗龙珠，通关后便可收集全部的龙珠召唤神龙。由于主机的影响力有限，而漫画在当时还没有那么受欢迎，所以本作也就被埋没在历史的海洋里。顺便说一下，本作还有个副标题叫“摩诃不思议大冒险”，取自《龙珠》动画片头曲的曲名，同时也是后来第三部剧场版动画的标题。

1986年11月27日，正好在上面那部游戏发售整整两个月之后，FC上的《龙珠 神龙之谜》也发售了，这也是BANDAI所开发的第一部《龙珠》游戏，可以说是打开了BANDAI聚宝盆的其中一个（汗……）。这同样是一部动作游戏，小悟空最开始只能用拳头攻击，取得了道具后可以使用如意棒和冲击波。游戏中加入了大量对话，不少与原著中的对话是一模一样，让玩家感觉很亲切。游戏共有14大关，前6关取材自漫画的单行本第一卷和第二卷，第7–10关则是“天下第一武道会”的关卡，第11–14关则是原创的剧情部分（这也是这款游戏很神奇的地方……）。随着漫画的越来越火，游戏的销量也逐渐上升，最终卖出了超过125万套。













游戏大受欢迎两年后，续篇《龙珠2 大魔王复活》在1988年8月12日登场，游戏类型由前作的动作游戏变为了卡片战斗的角色扮演游戏。游戏剧情紧接前作，而短笛大魔王自然是最终BOSS，原作中的角色如桃白白、鹤仙人等都悉数登场，包括漫画中客串过的阿拉蕾等角色也没有漏过，而动画版中的一些原创角色也有亮相。最令人激动的莫过于在战斗中通过卡片组合使出漫画中的必杀技，例如超级冲击波、残像拳、太阳拳等，让玩家们大呼过瘾。这种游戏方式对后续作品产生了非常大的影响。

一年之后，《龙珠3 悟空传》也在1989年10月27日发售，这款作品可以说是前两部作品剧情的大合集，从漫画最开始一直到与短笛大魔王在天下第一武道会进行决战为止。游戏系统在继承前作卡片战斗的基础上，在各方面都进行了一些改良，卡片种类和道具数量都大幅增加。游戏发售的时候正逢漫画第一部短笛大魔王篇与第二部赛亚人篇的交接之际，漫画逐渐升温的人气给游戏也带来了众多的玩家。至此，以漫画原著《龙珠》为名的游戏到此为止，之后的作品，都跟着动画版的名字《龙珠Z》来命名了。（多年后在PS还有一作以《龙珠》为名的游戏，此为后话，暂且不表。）

1990—1993 用卡片来一决胜负吧！

又是前作发售整整一年后的1990年10月27日,以动画版《龙珠Z》为名的系列第一弹《龙珠Z 强袭！赛亚人》在FC上登场亮相，从此拉开了《龙珠》游戏的一个全新篇章。游戏剧情方面紧接前作，讲述的是悟空与短笛决战的第23回天下第一武道会结束之后，孙悟空的哥哥拉帝兹来到地球，一直到最后战胜那巴与贝吉塔的故事，其中参入了动画版中悟空在魔界战斗的部分原创剧情。游戏方式仍然是卡片类型的角色扮演游戏，从这一作开始，这个游戏方式基本定型，也基本趋于完美的状态，除了卡片分为“魔”、“惑”、“龟”等类型外，人物角色也按照不同类型进行了划分，使得战斗更具针对性和战术性，卡片组合的必杀技演出在当时也是异常华丽，让很多漫画迷都沉迷其中。值得一提的是，本作采用了当时FC卡带上较为先进的电池记忆技术，玩家可以随时保存游戏进度，而不再像以前那样，需要通过记住长长的一串密码来继续游戏。









1991年8月10日，续篇《龙珠Z Ⅱ 激神弗利萨》发售，剧情上紧随前作，讲述了悟空等人在那美克星上与弗利萨进行决战的故事，其中还有与基纽特种部队作战以及动画版的部分原创剧情，由于这段剧情可以说是当时漫画人气飚至顶峰的一个制高点，尤其是在游戏中可以让悟空变身为超级赛亚人更是让玩家梦寐以求，而弗利萨三次变身以及最后的元气弹的演出更是华丽到极点，所以游戏的注目度也达到当时的巅峰。系统上进行了微调，增加了多次攻击与

人名趣事 布尔玛一家的名字全是内衣，布尔玛（Bulma）是女用体育短裤；她爸爸布利夫博士（Briefs）是男性内裤；布尔玛妈妈没有正式名字，不过鸟山明曾准备叫Panties（裤衩）；特兰克斯（Trunks）是男用体育短裤；而最小的女儿普娜（Bra）是女性用的文胸……



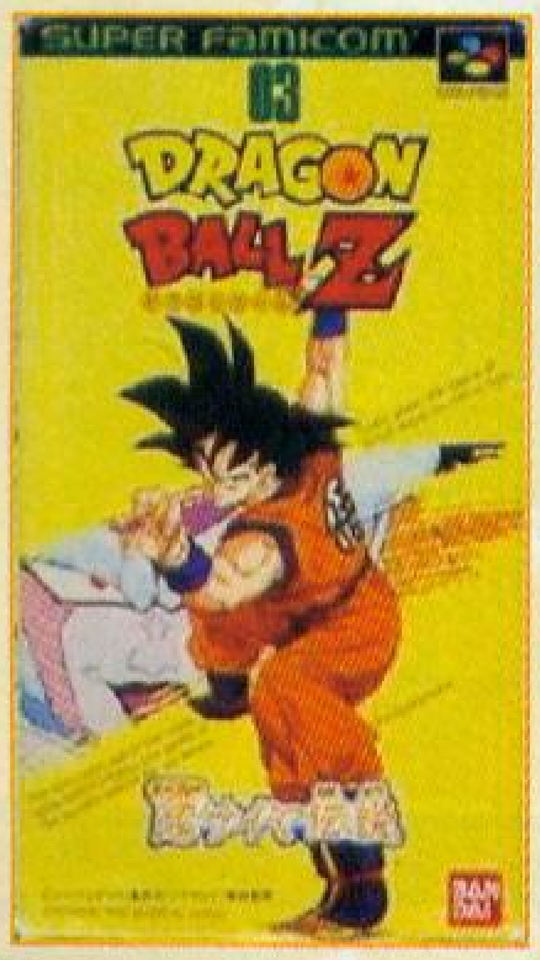




自动战斗等照顾玩家的系统。并且在天下第一武道会模式中，还可以通过输入密码来使用前作的Z战士，而在前作中与那巴一战中死去的乐平、天津饭和饺子等人也在游戏中登场。

1992年8月7日，系列第三作《龙珠Z Ⅲ 烈战人造人间》也发售了，本作剧情自然是讲述悟空等人与人造人和沙鲁之间的战斗，除了原著的情节外，同样也收录了剧场版动画第五部《龙珠Z 最强对最强》中的情节。由于当时“人造人篇”的漫画连载尚未结束，所以游戏只进行到了原作中沙鲁第一形态与短笛第一次碰面的地方。在最后的剧情中，沙鲁和原作一样使用了太阳拳后仓惶逃跑，到这里游戏戛然而止，只用了简单的文字来收尾，甚至连最后的工作人员名单都没有，这甚至引起了不少玩家写信到BANDAI进行抗议。BANDAI为本作举行了“通关认证”的抽奖活动，玩家在游戏说明书和攻略本上可以获得一张抽奖券，将通关信息写在上面寄回，就有机会获得“通关认证书”。

就在上一部作品发售三个月后，FC的后继机种SFC上的第一作《龙珠Z》游戏——《龙珠Z 超级赛亚人传说》也以卡片战斗的角色扮演类游戏登场了。游戏系统方面继承了FC系列作的精髓，剧情方面与FC前两作《强袭！赛亚人》和《激神弗利萨》相同，可以说是这两款作品的“次世代合集版”。由于机能的大幅度提升，游戏画面的进化让人为之一振，令很多《龙珠》FANS毫不犹豫地购入了SFC主机。然而遗憾的是，因为制作周期的原因，本作遗留了很多BUG在成品中，例如操作的角色突然消失、遇敌率突然奇高等问题受到了玩家的抨击，而部分如普通行走状态遇敌率低，高速飞行却遇敌率高等违反通画常规的设定更是让玩家苦不堪言。众多的问题让本作的评价非常一般，并没有让《龙珠》系列游戏在新机种上开一个好头。



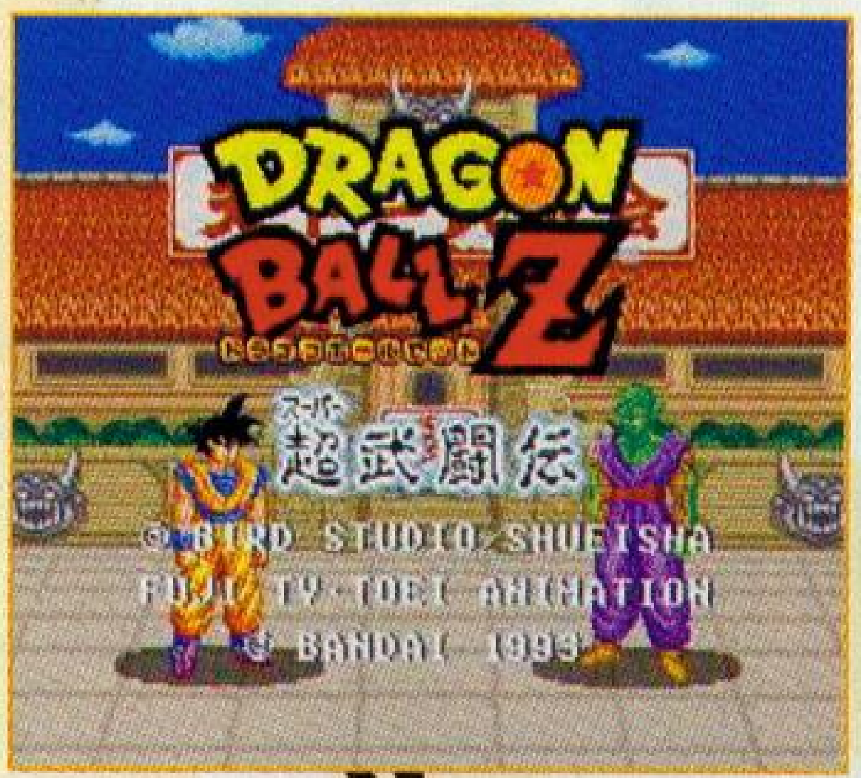

1993年8月6日，FC主机上最后一作，也是整个系列首次采用完全原创剧情的《龙珠Z外传 赛亚人灭绝计划》发售了。故事讲述的是地球的新神仙丹迪发现地球的生命细胞被一种神秘的毒气所破坏，从波波先生那里得知这个危机的悟空等人再一次担负起了拯救地球的使命。由于采用原创剧情的缘故，敌人方面除了复活的弗利萨之外都是在漫画中从未出现过的新角色。游戏系统比起前三作进行了大幅改进，玩家可以用不同的攻击卡牌组成连击，特定的组合还能发出不同的必杀技，颇有一些格斗游戏的感觉。而且这些必杀技的特写也相当华丽，可以说发挥了FC主机的极限。相信至今还有很多老玩家会记得“拳拳体爆光”、“拳拳气体投”这样的必杀组合牌吧！值得一提的是，本作的攻略采用了OVA的形式发售，剧情部分就是游戏的流程，而背景音乐也基于游戏的BGM来制作，上卷在1993年7月23日发售，下卷在同年8月25日发售，BANDAI在这两卷录像带的卷标上标注了“攻略影像”的字样。本来这部攻略OVA是作为《少年JUMP》杂志抽选的限定非卖品出现的，后来集英社发现在一些游戏小卖店也有作为普通商品出售，还因此与BANDAI产生了一些纠纷。这部OVA后来作为《DRAGON BALL Z DVD BOX DRAGON BOX VOL.2》的特典影像被收录。而在1994年的9月和12月，这两部动画又分别以《龙珠Z 真赛亚人灭绝计划 地球篇》和《龙珠Z 真赛亚人灭绝计划 宇宙篇》为名，在BANDAI的自家主机Playdia上以互动影像游戏的类型推出。

至此，所有以卡片战斗角色扮演游戏为类型的《龙珠》游戏划上了一个完美的句号，随着原作漫画的人气升至顶峰，《龙珠》游戏即将迎来一个全新的篇章！

1993—1997 战斗！最强对最强！

由于继承卡片战斗类型的《龙珠Z 超级赛亚人传说》没有获得所期望的好评，再加上SFC主机机能的大幅进化，BANDAI决定对这个系列进行洗心革面的创新。在SFC第一作发售一年多以后的1993年3月20日，漫画迷与玩家期待度超高的系列首部正统格斗类型的《龙珠Z 超武斗传》正式登台亮相。由于当时《街头霸王Ⅱ》大行其道，各种“仿制”的格斗游戏应运而生，本作的诞生也正好赶上了这个潮流。游戏内容分为故事模式、对战模式、天下第一武道会等多个模式，初始使用角色为8人，包括孙悟空、短笛、贝吉塔、弗利萨、人造人16/18/20号和最初形态的沙鲁，在故事模式中将特定角色通关后，还可以使用特兰克斯、孙悟饭、完美形态的沙鲁、超级赛亚人形态的孙悟饭和贝吉塔这5名角色，另外还可使用秘技让两名玩家操作同一角色进行对战，而且在同一角色对战的情况下，还有特殊的增加台词。对战用玩家可采用“搓招”的方式让角色使出各自华丽的必杀技，搭配特效演出的战斗画面更是让玩家们欢呼雀跃，而由于机能的提升，动画原作的声优们都在游戏中原声出演，更令粉丝们如痴如狂。改头换面后的《龙珠》对战游戏为系列打开了新的辉煌篇章。

同年12月17日，在一代基础上改良的《龙珠Z 超武斗传2》也发售了。游戏内容除了增加了观看CPU与CPU对战的观战模式外，在对战系统上还增加了投技与反投技、以及可以输入指令抵消或弹回对方的冲击波攻击等等。初始可使用角色依然为8人，除了孙悟饭、贝吉塔、特兰克斯





人名趣事 小林一家比较简单，小林（Krillin）取了部分栗的发音（KURI），就是个用来形容光头的名字；而他的女儿玛萝（Marron）来自“栗”的法语“Marron”。撒旦一家也很简单，撒旦先生（Mr.Satan）是类似职业摔跤手常用的艺名；而女儿比迪丽（Videl）是把恶魔Devil的字母顺序打乱而来。

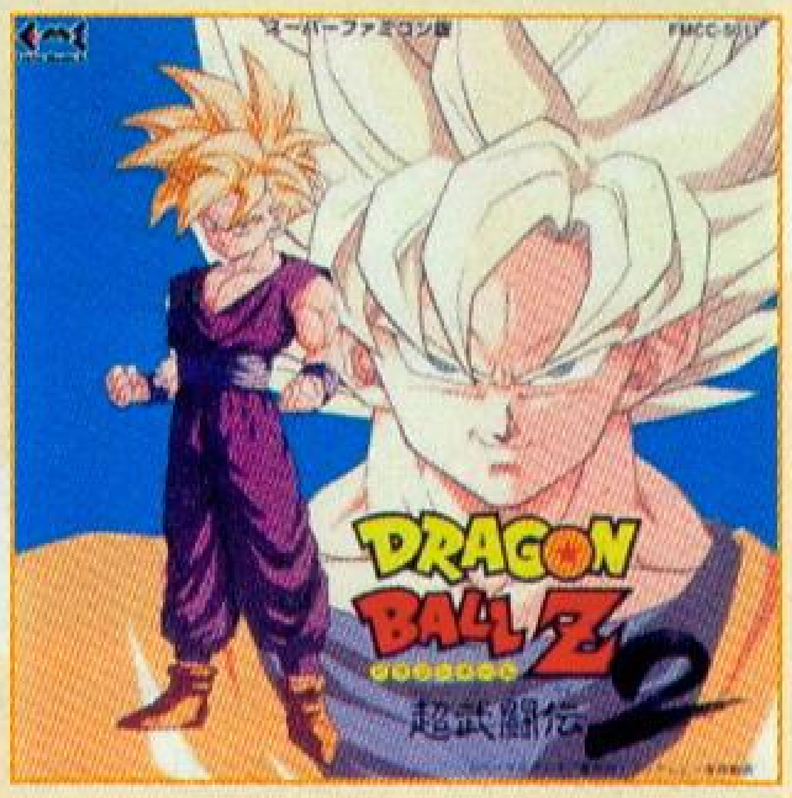



和短笛之外，增加了完全体沙鲁和小沙鲁以及剧场版动画中的两名角色ザンギャ和ボージャック，而因为剧情设定方面的原因，孙悟空作为隐藏角色登场，但是出来即是超级赛亚人状态，而剧场版中悟空的死敌布洛利也作为隐藏角色出现。不过由于前作太过成功，而本作在登场角色的选择方面有所欠妥，令玩家们对本作意见多多。

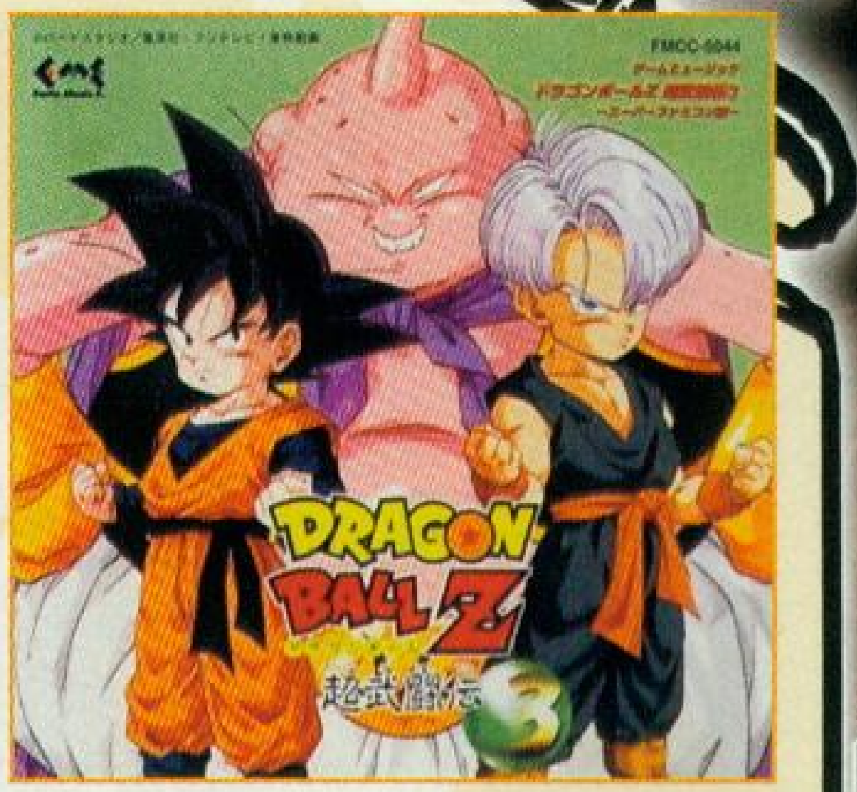
而在众多MD玩家的呼声下，BANDAI又为MD主机制作了一款名为《龙珠Z 武勇烈传》的格斗游戏，游戏在1994年4月1日发售。本作基本上是采用了SFC版《超武斗传》的系统，而登场人物则从漫画原作的弗利萨篇和沙鲁篇中挑选了一部分，除了大家熟悉的孙悟空、贝吉塔、弗利萨、沙鲁等角色外，还有以前从未出现过的基纽队长等人，玩家们第一次在游戏中体验到了基纽队长特有的“交换身体”招数。这是MD主机上惟一一款《龙珠》游戏。

MD版发售半年后的1994年9月29日，《龙珠Z 超武斗传3》再次登场，故事模式设定在魔人布欧篇，所以孙悟天、少年特兰克斯、达普拉、





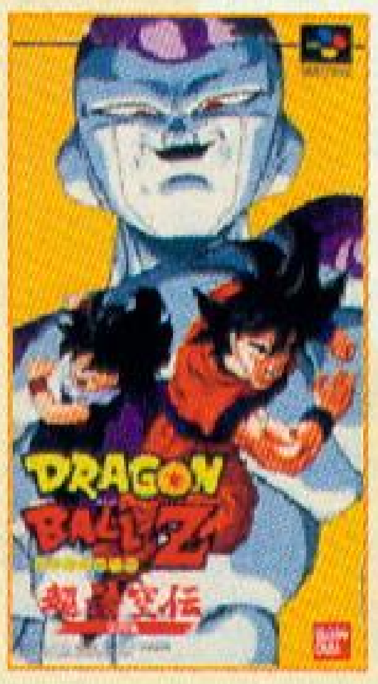
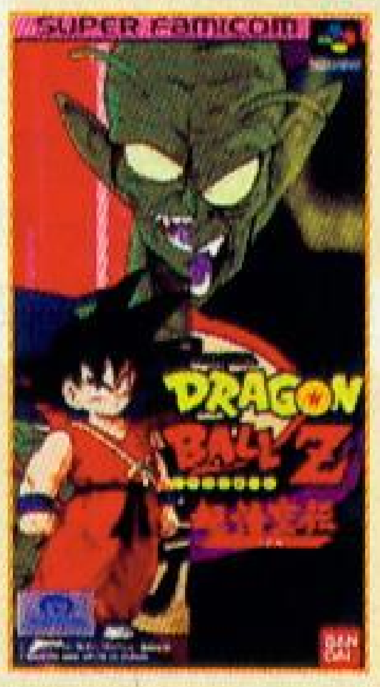




魔人布欧等人作为初始角色登场，而隐藏角色仅有来自未来的青年特兰克斯一人。系统方面进行了一些微调，总体来说变化不大。而本作也为这个系列画上了句号，虽然说格斗游戏的创意是非常符合《龙珠》世界观的，但是BANDAI缺乏制作格斗游戏的经验，使得这个大有希望的系列很快就走入了死胡同。

1994年11月11日，BANDAI在PCE主机上尝试性地推出了《龙珠Z 伟大的孙悟空传说》，本作最大的卖点是充分发挥了PCE主机的动画回放机能，不仅大量收入动画的过场情节，而且还将动画版大受欢迎的由影山浩宣演唱的主题曲《CHA-LA HEAD-CHA-LA》收录其中。游戏模式虽说是动作游戏，但实际上是一部相当有长度的互动动画片，而每个关底的BOSS战又是以对战格斗的方式来表现的。游戏从悟空与桃白白的故事开始说起，直到最后完成沙鲁游戏，由于充分发挥了动画播放的优势，本作非常受动画迷们的欢迎。



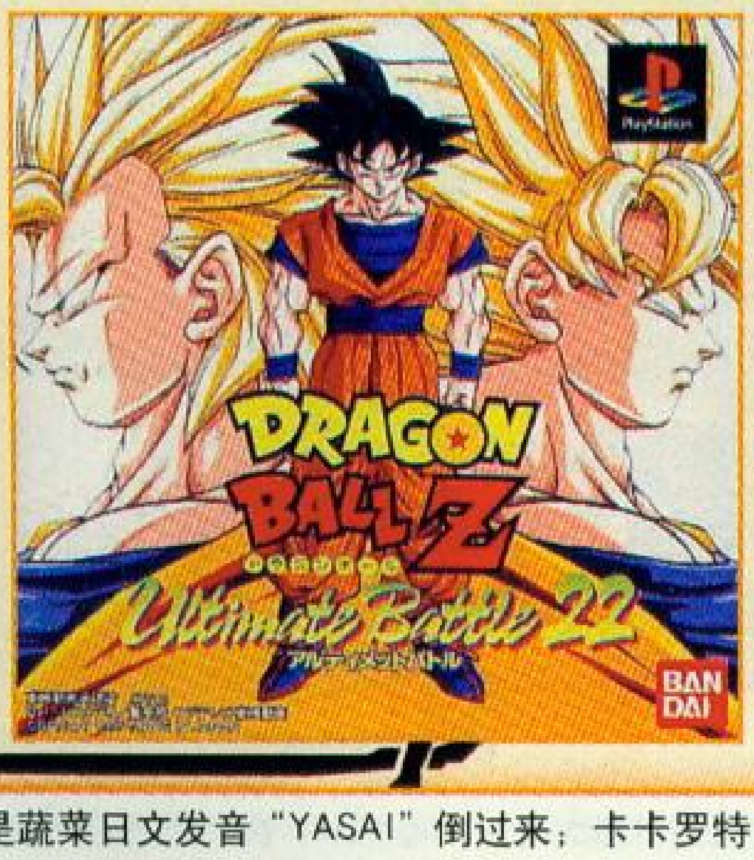



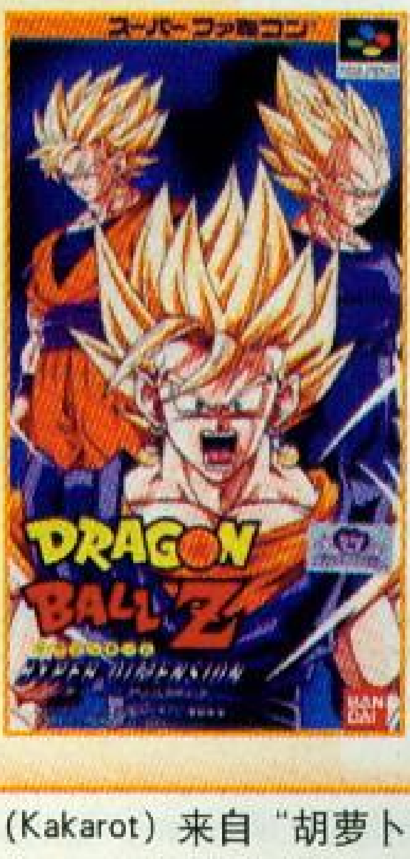
而由于SFC主机上格斗类型的《龙珠》不再受到市场欢迎，BANDAI于1995年3月24日和9月22日在SFC上推出了名为《龙珠Z 超悟空传 突激篇》和《龙珠Z 超悟空传 觉醒篇》这两款脱离了卡片战斗的角色扮演游戏。两作的剧情具有连贯性，《突激篇》从小悟空初次亮相开始，一直到第22回天下第一武道会之后与短笛大魔王的决战结束，《觉醒篇》则是紧接着从第23回天下第一武道会上与短笛在决赛中的殊死搏斗开始，一直到最终成为超级赛亚人战胜弗利萨为止，游戏中收录并再现了大量的原作对话，令漫画迷们感动。

而战斗方式采用了“真实时间制”的指令输入方式，通过判断角色出招的时机来输入正确的指令，或者预判对手的攻击方式而使用相应的防御技，可以说让战斗更加刺激。不过这个时期是漫画连载的末期，人气已经不再如顶峰时期那么受欢迎，游戏的注目度方面有所消退。

1994年，索尼PS主机发售，BANDAI又为《龙珠》游戏找到了新的平台。1995年7月28日，PS平台第一款《龙珠》游戏——《龙珠Z 终极格斗22》发售，从游戏名上即可看出，作为一款格斗游戏的本作，最大的卖点无疑是人物众多的登场角色，除了孙悟空等之前在SFC版格斗型《龙珠》中已经登场过的角色外，其他如小林、天津饭、界王神、悟天克斯等从未出场过的角色也登台亮相，而除了一开始即可选择的22名角色外，还有多达8人的隐藏角色等待大家发现，如龟仙人、撒旦先生、超级赛亚人3状态的孙悟空、悟吉塔等人，甚至包括天下第一武道会的主持人、乌龙、普尔等搞笑角色也可使用，可以说是《龙珠》世界的一次全明星大汇演。游戏系统方面除了格斗系统外，还增加了育成角色的系统，令玩家们乐此不疲。这样一款充满诚意的作品自然大受好评，可以说是将《龙珠》原本有些流失的人气再次拉了回来。同年11月17日，本作以《龙珠Z 真武斗传》为名移植到了SS主机上。

由于上一部作品的大受好评，BANDAI对格斗型《龙珠》又重拾信心，加之当时《街头霸王III》的发售又再一次掀起了2D格斗游戏的狂潮，BANDAI在SFC主机上又推出了一款名为《龙珠Z Hyper Dimension》的格斗型《龙珠》游戏，而这也是SFC主机上最后一款《龙珠》游戏。本作基本上把SFC的机能发挥到了极限，角色的魄力演出十分华丽，战斗的手感也继承了系列的优点，在当时对于SFC玩家来说简直比PS版的《终极格斗







22》还要棒！虽然登场角色不如PS那作，但是历代的经典角色还是可以选择，如孙悟空、贝吉塔、超级赛亚人3状态的悟天克斯、布欧、沙鲁等人，算是为SFC上的《龙珠》游戏画上了一个完美的句号。

1996年5月31日，《龙珠Z 伟大的龙珠传说》在PS与SS主机上同步推出，利用PS和SS主机的机能，将玩家梦寐以求的PCE主机上《伟大的孙悟空传说》的系统完全照搬了过来，可以反复观看的动画是吸引粉丝购买的重要原因之一。游戏的舞台采用了多边形来制作，而对战方式则是创新的3对3作战方式，在当时可以说是非常新颖的设定。由于本作

人名趣事 赛亚人（Saiya）本身就是蔬菜日文发音“YASAI”倒过来；卡卡罗特（Kakarot）来自“胡萝卜”法语发音“Calotte”；贝吉塔（Vegeta）是“蔬菜（Vegetable）”的前几个字母；拉蒂兹（Raditz）来自英语“萝卜（Radish）”；那巴（Nappa）是日文的“菜叶（NAPPA）”；布洛利（Broli）是“椰菜（Brocoli）”拿掉一个音节。

是在剧场版动画《龙珠Z》播放完毕后发售的游戏作品，所以剧情方面完全参照剧场版的流程来进行。

1997年8月21日，《龙珠FINAL BOUT》在PS主机上发售，这是继1989年《龙珠3 悟空传》之后又一部以《龙珠》而不是《龙珠Z》为名的游戏作品，同时也是系列首次完全采用多边形技术制作的3D格斗游戏，以当时热播的动画《龙珠GT》为故事背景，所以可选角色中出现了超级赛亚人4形态的孙悟空等在动画中的人气角色。游戏采用了3D画面的表现方式，华丽程度与之前的作品不可同日而语，各种必杀技的魄力演出也是前所未有的，包括隐藏角色在内的总共18位来自不同时代的角色再次汇聚一堂，令玩家欢呼雀跃。游戏引入了在《终极格斗22》中大受好评的角色育成系统，增加了游戏的可玩性。从某种意义上来说，本作对后来的3D格斗《龙珠》游戏有着非常大的影响，但遗憾的是，随着漫画连载的结束与剧场版动画《龙珠GT》的放映结束，整个《龙珠》时代在这里画上了一个休止符，这款PS主机上最后一款《龙珠》游戏也成为了整个九十年代最后一款《龙珠》游戏，一个辉煌的《龙珠》时代暂时落下了帷幕。





2003—2008 复活！超级赛亚人战士！

2002年，由于《龙珠》漫画和动画正式进入美国并引发了美国漫画迷的热情，世界上的"龙珠热"再度被点燃。经过长达六年的蛰伏之后，2003年2月13日，一款由美国老牌厂商Atari制作的划时代的《龙珠》游戏在当时如日中天的PS2主机上发售，采用3D对战的《龙珠Z》(美版名为《龙珠Z 武道会》)以全新的面貌与广大《龙珠》粉丝见面。游戏系统方面对比之前那款《龙珠FINAL BOUT》有着天翻地覆的进化，蓄力、攻击、受身等格斗游戏的要素一个不少，而《龙珠》世界观中的爆气、冲击波、变身等要素也是悉数纳入，格斗的节奏感相当爽快，必杀技的魄力演出更是达到了系列的顶峰。登场人物创纪录的达到了43人，几乎是系列中所有的角色都登场了。游戏的故事模式也大大加强，除了使用孙悟空等人可以体验漫画原作之外，选择短笛、贝吉塔甚至弗利萨、沙鲁等人还可以体验到原创剧情的乐趣。游戏一经推出就大受好评，无论是玩家还是原作粉丝都赞不绝口。同年11月28日移植到NGC主机上，有意思的是，当时PS2版的预约特典是一颗四星龙珠，而NGC版的预约特典变成了五星龙珠，因此还引起不少粉丝抗议。(原作中四星龙珠是孙悟空的爷爷孙悟天留给他的遗物。)

出人意料的热卖让BANDAI重新审视了《龙珠》的魅力，在时隔这么多年后依然有忠实的粉丝热捧，不能不说又为BANDAI开辟了新的"致富之路"，BANDAI赶紧趁热打铁，在2004年2月7日和2005年2月10日分别推出了续作《龙珠Z2》和《龙珠Z3》(美版名为《龙珠Z 武道会2》和《龙珠Z 武道会3》)。《龙珠Z2》在出场人数上进行了些许调整，实际出场人数比前作还少1人，主要是在画面上有了相当大的突破，游戏采用了动画渲染的方式来制作角色，这种方式既保留了漫画原设定的神韵，又显得角色极为饱满，游戏的过程就好像在观赏一部动画片一样华丽，一瞬间就吸引住了粉丝的眼球。系统方面进行了修正，必杀技的发招方式增加了蓄力槽的元素，增加了格斗的舞台。不过游戏最大的变更是将前作的故事模式更名为"龙珠世界(Dragon World)"，选择角色后在这个棋盘式的世界中移动来进行自己的冒险。本作在《V JUMP》杂志上进行了特别的抽奖活动，总共2000名幸运儿可以获得本作的特别版《龙珠Z2 V》，这是一个特制的游戏版本，游戏没有存档功能，所以一开始就可以使用全部的角色技能，而动画版《龙珠Z》中的克维拉也可以直接使用(弗利萨的哥哥，不过在游戏中性能一样)。《龙珠Z3》则在前作的基础上又进行了大幅度的强化，"龙珠世界"进化为"龙珠宇宙(Dragon Universe)"，玩家可以到地球以外如那美克星去冒险。游戏画面经过了进一步的优化，而出场人物因为增加了《龙珠GT》中的部分人物，使得总数达到了当时系列最高的68人！这也是本作最大的卖点。这三作的销量总共卖出了超过150万份，让已经合并的NBGI乐得喜笑颜开。

2005年3月22日，美国Atari公司又为PS2/Xbox/NGC主机开发了一款《龙珠Z 传说》的3D动作过关游戏，这也是目前为止惟一一款3D动作清版过关型的《龙珠》游戏。游戏的故事情节完全按照原著，在读盘画面中采用了播放原著动画片的形式，讲述了从拉帝兹抵达地球一直到悟饭战胜沙鲁。游戏的打击感很硬，隐藏要素也十分缺乏，整体流程也偏短，只能说是一款为"龙珠迷"准备的游戏。值得一看的倒是完全重新制作的片头动画。

2005年10月6日，NBGI又为《龙珠》游戏开创了一个全新





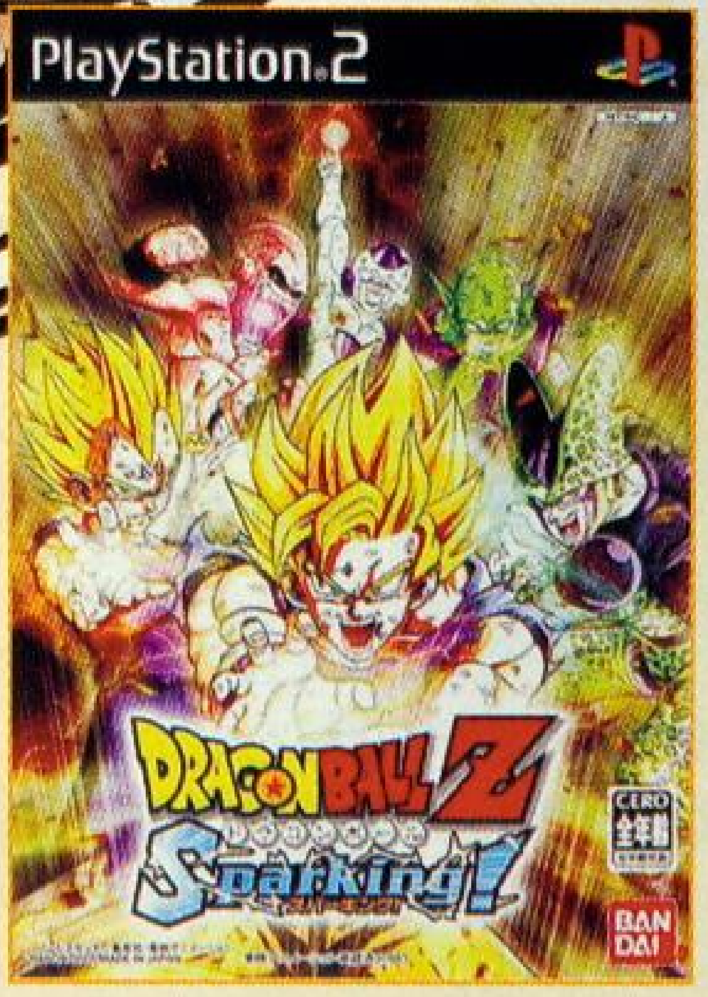








人名趣事 而弗利萨(Frieza)是能包容一切食物的冰箱(Freezer)；他的父亲格尔多大王(King Cold)因为是冰箱的爸爸，所以是冷王；萨博(Zarbon)是日本水果"朱栾(ZABON)"的发音；多多利亚(Dodoria)和他的外形一样，取自榴莲(Dorian)；这些"水果"都是被"蔬菜(贝吉塔)"所杀。









的系列，《龙珠 Z 电光石火》在 PS2 主机发售。这款游戏看上去与之前的《龙珠 Z》作品似乎没什么区别，但实际上系统方面进行了全新的改革，如果说之前的游戏还算是正统格斗对战游戏的话，那么这个新的系列就变成了一场宏大的必杀技演出。正如游戏名“电光石火”所形容的那样，游戏重点着墨于高速战斗，而且还强调了空中战的要素，战斗的舞台因此变得非常广阔。人物的必杀技不再用“搓招”的方式使出，而是将必杀技分为不同的类型，定义在手柄的几个键上，只要满足一定条件即可按键使出必杀技，同时再度强化了必杀技的演出效果。而由于必杀技的简化，出场人物的划分也变得非常细化，例如光是孙悟饭一人就分为：幼年期、少年期、少年期超级赛亚人形态、少年期超级赛亚人 2 形态、青年期、青年期超级赛亚人形态和青年期超级赛亚人 2 形态等 7 种不同的形态，这样的分类让出场人物达到了惊人的 99 名！游戏内容方面除了有体验原作故事的“Z 战斗模式”外，还有原创剧情的“IF 剧情模式”，游戏高速的战斗节奏和电光石火之间一决胜负的爽快感让玩家们体验到了全新的《龙珠》，在市场上大受玩家欢迎。

续作的推出已经是顺理成章，不过在这之前，NBGI 于 2006 年 7 月 27 日在 PS2 主机上推出了一款《超龙珠 Z》的格斗游戏，这款作品是移植自 2005 年 12 月 22 日在街机上推出的同名游戏，最初街机版可使用角色为 12 人，PS2 版增加至 18 人。游戏系统依然是传统的格斗游戏，不过防御与跳跃都是单独的按键设定。相对系列而言本作并没有造成太大的影响。

2006 年 10 月 5 日，《龙珠 Z 电光石火》的续作《龙珠 Z 电光石火 NEO》在 PS2 发售，游戏系统进行了些许的改进，登场角色进一步增加，达到了创纪录的 129 人。2007 年 1 月 1 日，本作移植到 Wii 主机上，增加了对应体感操作的部分。遗憾的是，由于天津饭的声优铃置洋孝在 2006 年 8 月 6 日去世，本作也是这位深受《龙珠》迷喜爱的声优最后一次为天津饭亲自配音（他同时也是小沙鲁的声优）。2007 年 10 月 4 日，系列第三作《龙珠 Z 电光石火 流星》同时在 PS2 与 Wii 上发售，系统方面没有什么变化，但由于加入了《龙珠 GT》中的人物，使得登场人物再创历史新高，总共 161 名角色可供玩家选择。Wii 版所不同的是，由于主机对应网络的缘故，所以玩家可以通过 Wii 版进行网络对战。影山浩宣还为本作演唱了全新的主题曲《超级救世主》。

2008 年 6 月 5 日，在众多次世代玩家的期盼下，《龙珠 Z 界限突破》在 PS3 和 X360 平台上同步发售，这是《龙珠》游戏首次登陆次世代平台。系统方面回归了早先《龙珠 Z3》的格斗系统，在战斗途中增加了插入的动画演出效果。不过在登场角色方面算上 3 名隐藏角色也只有 23 人，相比之前的作品可以说是一次锐减。不过由于次世代平台对网络的全面支持，本作也是真正意义上完全对应网络对战的一作，也可以说是为将来的《龙珠》游戏提供了新的思路。另外，本作出场的天津饭改由真殿光昭担当声优，而不像前作那样继续沿用铃置洋孝的声音数据。

2008 年 12 月 4 日，至目前为止家用主机平台上最新的《龙珠》游戏——《龙珠 Z 无限世界》在 PS2 上发售了。这款作品可以说是集系列系统大成之作，吸收了历代的精华格斗要素，而游戏的主要模式“龙珠任务”让玩家在超过 130 个任务里体验《龙珠》世界的精彩。在登场角色方面，从最初的《龙珠》到最后的《龙珠 GT》都有角色参战，总人数超过 50 人，如果算上某些角色的变身形态，那也至少是超过 100 名角色登场亮相。本作是截止目前为止家用机平台上最新一款《龙珠》游戏，但这绝不会是系列的最后一款，《龙珠》世界的冒险还将在游戏世界里继续……





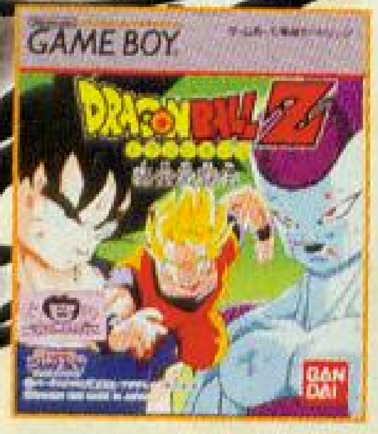




1994—2009 变身！在掌上世界激斗！

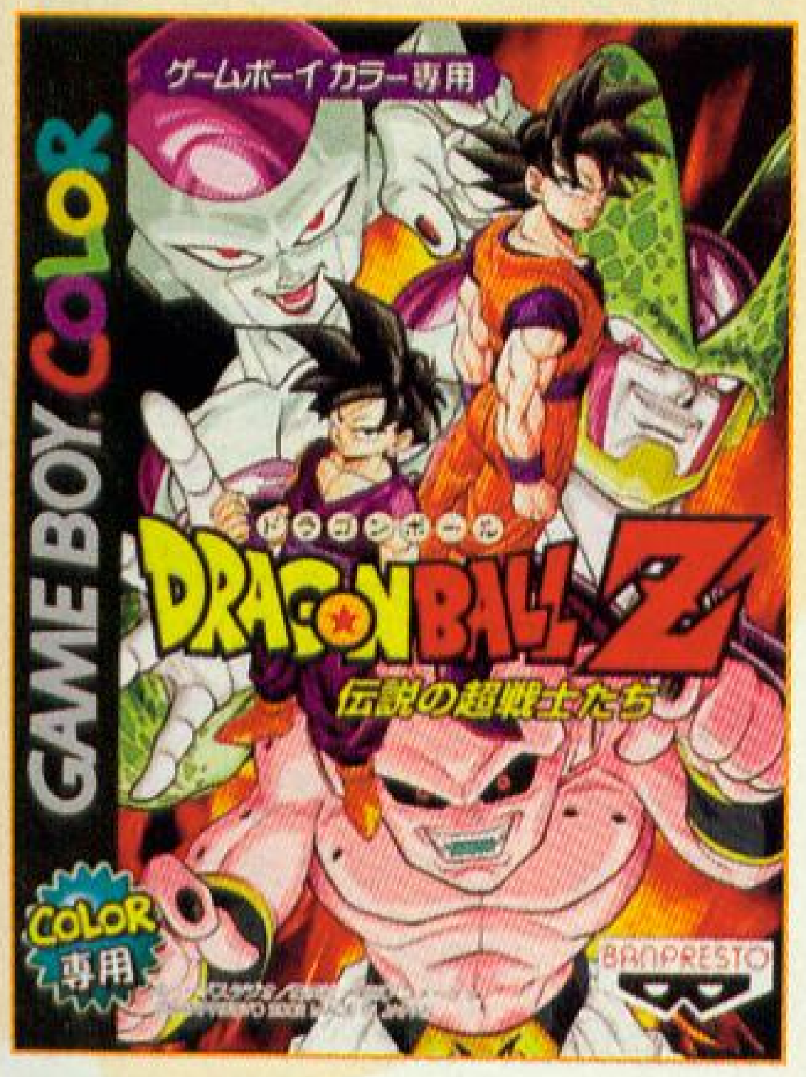
除了家用机平台外，掌机平台上也活跃着 Z 战士们的身影。1994 年 11 月 25 日，第一款掌机版《龙珠》游戏——《龙珠 Z 悟空飞翔传》在 GB 上发售，游戏采用了策略角色扮演的游戏类型，当进入战斗状态后通过输入特殊指令来进行战斗。游戏的故事模式从第 23 回天下第一武道会开始，直到与贝吉塔的决战结束，除了需要推进故事情节外，玩家还需要在神仙和界王那里进行修炼以提高自身的能力。除了故事模式外，另外还有天下第一武道会的对战模式，共有 8 名角色参战。一年后的 1995 年 8 月 25 日，续篇《龙珠 Z 悟空激斗传》也登场了，游戏方式更加接近纯粹的角色扮演模式，而战斗依然采用了限定时间的指令输入方式进行，讲述了悟空等人前往那美克星与弗利萨进行决战的故事，部分在

人名趣事 基纽特种部队的名字更有趣，基纽（Ginyu）是牛奶的日文发音；古尔多（Gildo）是酸奶的德文“Yoghurt”后半部分发音；吉斯（Jeice）是“乳酪（Cheese）”；巴特（Burter）是“黄油（Butter）”；利库姆（Recoome）来自英语“奶油（CREAM）”。

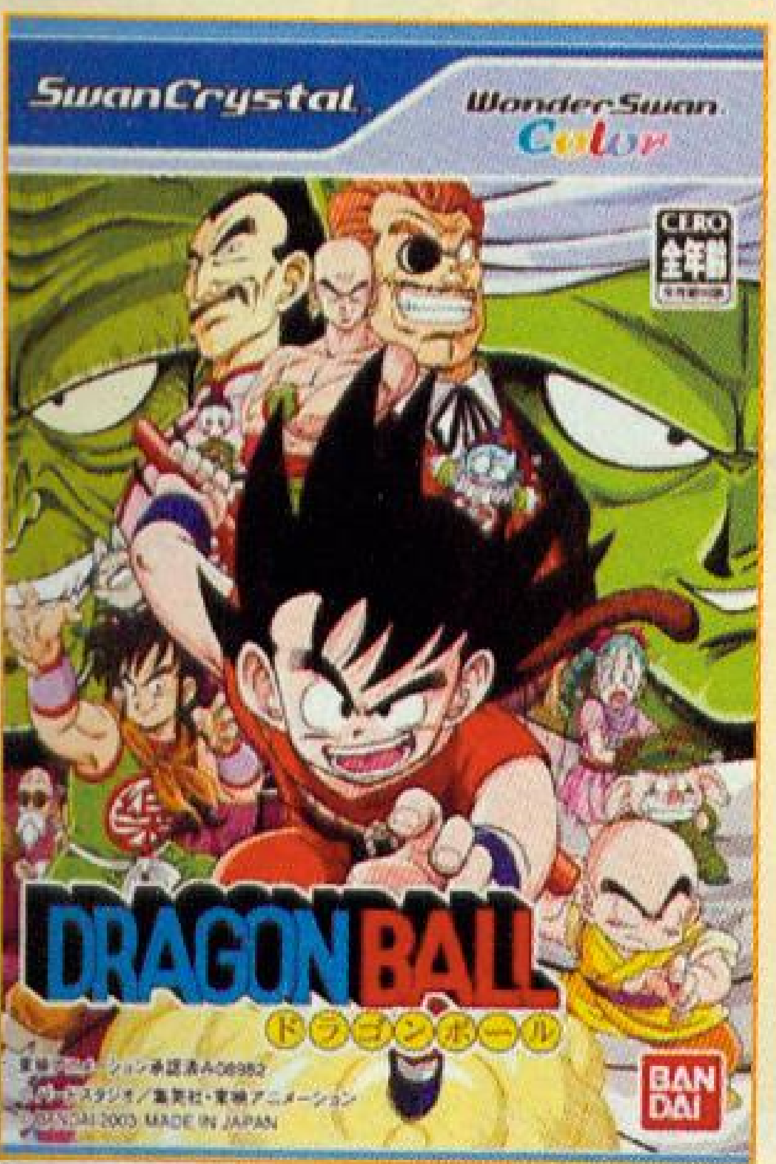



剧场版中的角色也有登场。虽然两作都是在黑白屏幕的GB上登场，但这两款作品都对应SGB系统，在SFC主机上可以有彩色的画面表现。

谁知从此之后，掌机版的《龙珠》也如家用机平台一般，突然蛰伏了起来，直到2002年8月9日，才在GBC主机上发售了第三款掌机平台的《龙珠》游戏——《龙珠 传说的超级战士》。游戏采用了FC平台曾用过的卡片对战方式，游戏从弗利萨篇开始，直到最终的布欧篇结束。游戏最大的卖点除了支持彩色画面外，还支持GB专用通信对战线进行对战以及卡片交换。这三款作品也是GB/GBC平台上仅有的三款《龙珠》游戏。



2003年11月20日，BANDAI在自家的掌机WSC上也推出了一款名为《龙珠》的游戏，本作是FC版《龙珠3 悟空传》的移植作品，游戏内容与情节方面基本一模一样，只是将画面进行了重新绘制，追加了新角色琪琪。由于这个时候WSC已经走入末期，所以本作的销量很少，算是比较罕见的游戏。



2004年3月26日，GBA平台的第一款《龙珠》游戏——《龙珠Z 舞空斗剧》发售，这也是掌机上第一款对战类型的《龙珠》游戏。游戏所强调的是在空中进行的高速战斗，可以进行1对1或者组队3对3的战斗。登场角色共有13名，故事设定是从与贝吉塔的战斗开始，到最后战胜魔人布欧。由于按键数量的限制，游戏的玩法得到了大幅度简化，画面的演出效果在当时的掌机上也是无人出其左右，不过由于当时大家的注意力都在PS2平台的《龙珠Z》系列上，本作没有受到太大关注。





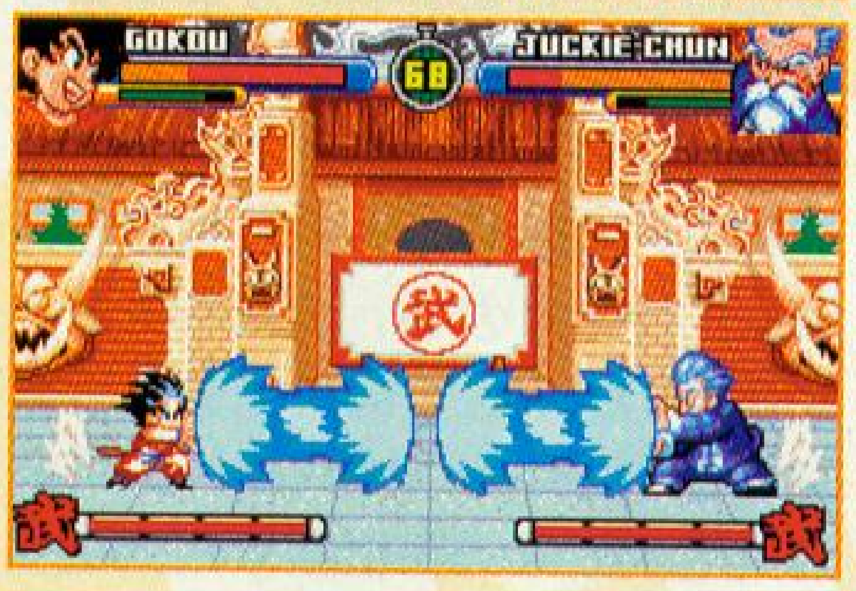
同年7月23日，《龙珠Z 悟空的遗产Ⅱ 国际版》在GBA平台发售，这实际上是由Infogrames在海外所发售的同名作品的日文版。游戏采用了动作角色扮演的游戏类型，由于开发公司的理念不同，所以本作玩起来别有一番韵味。剧情方面比较特殊的一点在于收录了之前其他《龙珠》游戏从未收录过的漫画原作中的番外篇“另一个未来”，讲述了在悟空因病死去的未来，所有的Z战士都不幸在与人造人16/17号的战斗中死去，只剩悟饭与特兰克斯二人，而悟饭也在一次遭遇战中不幸遇难，特兰克斯决定回到过去，治疗悟空的心脏病以拯救未来的故事。顺便提一下，这个由Infogrames开发的系列共有三作，分别是《龙珠Z 悟空的遗产》、《龙珠Z 悟空的遗产Ⅱ》和《龙珠Z 布欧之怒》。除此之外，在2005年8月9日还由一家名为Webfoot Technologies的公司在GBA上发售了一款名为《龙珠GT Transformation》的动作过关游戏，游戏是完全以剧场版动画《龙珠GT》为背景设定的。





2004年11月28日，由Banpresto在GBA上发行了一款名为《龙珠大冒险》的动作＋格斗的《龙珠》游戏。游戏平时是以动作清版过关方式进行的，到BOSS战的时候转为对战格斗方式。这是GBA平台上最后一款《龙珠》游戏。





2005年12月1日，NDS平台第一款《龙珠》游戏——《龙珠Z 舞空烈传》发售，本作与GBA版的《龙珠Z 舞空斗剧》类似，也是一款对战格斗游戏。游戏画面的进化让格斗的演出效果大为增强，而组队战中可让队友同时出战，双人的合体必杀技也成为了可能，双屏的利用让玩家点击触摸屏即可轻松更换出战角色。同时，游戏的故事模式也准备了丰富的原作剧情以及对白等着玩家来感动。整体而言，本作是一款完成度相当高的游戏，并且组队战中合体必杀技的概念也是以前从未实现过的，光是在沙鲁一战中再现悟空父子合体冲击波的一幕就足以让粉丝们掏腰包了。



2006年4月20日，PSP平台第一款《龙珠》游戏——《龙珠Z 真武道会》发售，本作是一款类似PS2版《龙珠Z》的3D对战格斗游戏。借助PSP平台的强大机能，原本只在PS2上才能看到的采用动画渲染技术制作的《龙珠》对战游戏在掌机平台得以实现。游戏的故事背景是以当时播放的剧场版动画《龙珠Z 复活的合体！悟空与贝吉塔》为基础的，游戏中共有18名角色登场，而在故事模式中还将看到另外5名角色。游戏可以说是PS2平台“《龙珠Z》系列”的最新续作，系统方面完全继承了PS2版的特色，并加以改良和优化，使之更加适合掌机平台。新增的“Over Bust”系统让对战的紧张度大增。游戏可通过PSP的无线机能进行联机对战。







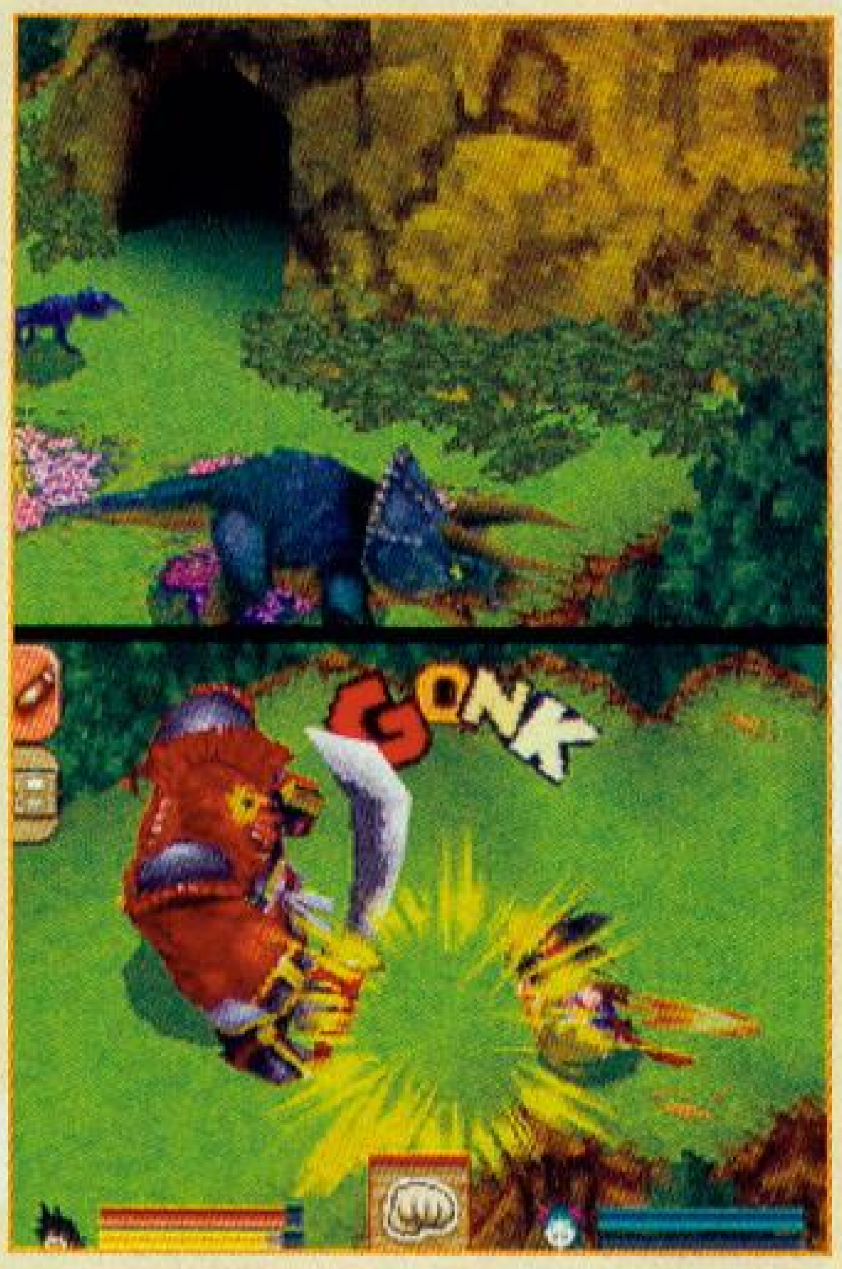

由于第一作大受欢迎，续作《龙珠Z 真武道会2》于2007年6月7日在PSP平台退出。本作最大的变更点就是主角不再是孙悟空而是特兰克斯——这是系列历史上首次没有让孙悟空担任主角的《龙珠》游戏——游戏设定在原作漫画番外篇中的“另一个未来”，讲述了Z战士中惟一的幸存者特兰克斯在未来与过去中奋力挣扎的故事。游戏中加入了一

人名趣事 那美克星人（Namekuji）是来自蛞蝓的发音“NAMEKUJI”，因为和蜗牛长得像，所以所有那美克星人都是蜗牛的名字：穆利（Muri）是日文“蜗牛（KATATSUMURI）”的最后部分；卡尔科（Karugo）是日文“食用蜗牛（ESUKARUGO）”最后部分；丹迪（Dende）是日本蜗牛另一个称呼“背壳虫”的发音“DENDENMUSHI”前半部分；兹诺（Tsuno）来源于蜗牛的触角“TSUNO”的日语读音；内鲁（Nail）则是来自英文“蜗牛（Snail）”。









些育成要素，玩家的角色可以通过修炼而得到升级。同时在演出效果上也做了些许修改，使之看起来更加绚丽夺目。这两款PSP平台的《龙珠》游戏受到了玩家的好评。

2007年3月21日，回归卡片对战角色扮演游戏类型的《龙珠Z 遥远的悟空传说》在NDS平台登场了。游戏可供玩家选择的角色有四名，分别是悟空、悟饭、贝吉塔和短笛，在多人模式里可最多让四名玩家一起联机进行游戏。剧情方面完全遵照原作漫画剧情来推进，从悟空与贝吉塔的首次交战开始，一直到完成沙鲁游戏为止。四名角色各自的故事线有所不同，要想达成100%完成度的话就必须要完成所有人的故事。游戏中总共有超过300张卡片等着玩家在游戏中去收集，而本作也是继FC版之后惟一一款回归到正统卡片对战类型的系列游戏。

2008年9月18日，更具怀旧气息的《龙珠DS》发售了。游戏的剧情完全回归原点，从小悟空的与布尔玛的初次相遇开始，一直到在天下第一武道会中与武天老师假扮的秦龙在决赛中相遇而结束。游戏采用了完全3D的绘制方式，并以即时演算的过场动画再现了原作的经典场面，让《龙珠》粉丝感动不已。游戏采用了全触控的方式进行操作，无论是移动还是攻击都由玩家“指点”完成。游戏以关卡制的方式来进行，还原了原作的大量经典剧情和画面风格，再现了小悟空与众多伙伴们一起，为搜集7颗龙珠而经历的各种神奇冒险故事，博得了众多系列忠实粉丝的眼泪和金钱。

2009年3月19日，与真人版电影《龙珠 进化》同步上市的PSP版同名游戏发售，游戏采用了《真武斗传》的游戏系统和电影中的真人造型，单纯从游戏来讲还算不过不失，不过由于电影本身实在是太雷，所以游戏也并没有太多人去关注。

2009年4月5日，名为《龙珠改》的全新动画在全日本开始播放，号称采用全新数码技术将原来的动画画面进行了全面的修复，剧情从悟空的哥哥拉帝兹来到地球开始，到最终在那美克星击败弗利萨为止，总共会超过100话。而游戏方面自然是不甘落人后，一款名为《龙珠改 赛亚人来袭》的NDS游戏即将在4月29日发售，目前已知本作是一款角色扮演类游戏，相信不少读者在看到这篇文章的时候已经能够玩到游戏了。

至此，掌机平台的《龙珠》游戏也暂时告一段落，相信今年还会有更新的系列新作有待公布！





1993—2008 异化！全新世界的Z战士！

除了传统的家用机与掌机平台外，《龙珠》游戏在其他平台依然光彩依旧，不过由于缺乏资料的原因，我仅能简单为您介绍一下出现在其他平台的《龙珠》游戏。

1993年，由Banpresto开发的第一款街机《龙珠Z》正式开始运营；1994年，Banpresto又开发出了续作《龙珠Z2 超级大战》；同年，SEGA公司也开发出了《龙珠Z V.R.V.S》的街机游戏，之后与街机平台的《龙珠》游戏与整个系列其他平台的情况一样进入了蛰伏期；2005年，Banpresto又继续开发了《超龙珠Z》，这款作品于一年后被移植到PS2平台上；从2005年开始到2008年，BANDAI每年都为街机推出一款《龙珠》作品，分别为《龙珠Z》、《龙珠Z2》、《龙珠Z 爆烈冲击》和《龙珠Z W爆烈冲击》。以上为街机游戏都是对战格斗类型的。

同样从2005年到2008年，BANDAI又每年为《龙珠》推出了一系列特制的采用特殊装置对应体感操作的游戏，例如玩家要想在游戏里发出冲击波的话，就必须在电视机前也摆出这样的姿势。这个系列在2008年的最后一作是混合了《龙珠》与《海贼王》两部漫画人物的大乱斗作品。

而PC方面，除了1996年BANDAI发行了一款《龙珠Z》的游戏之外，剩下的只有目前刚开始内部测试的由韩国人开发的《龙珠ONLINE》网游，游戏设定在原作完结的200年后所发生的故事，而本作由鸟山明亲自进行监修，目前正在进行第二阶段的公测，国内亦有代理公司正在洽谈引进事宜。

此外，在1992年12月29日，BANDAI为当时FC的周边——一款名为FC DATACH的专用读卡器制作了《龙珠Z 激斗天下第一武道会》。这款游戏是真的采用实体卡对战，有专用的读卡器插在FC主机上，然后根据卡面上的内容进行识别和对战。

后记

至此，所有平台的全部《龙珠》游戏就介绍完毕了，限于笔者见识有限，若在文中出现了不太妥当的地方，还请各位多多来信批评指教。

《龙珠》虽然已经结束了多年，但是其经典程度一点也没有受到岁月的摧残，反而如尘封的美酒，越酿越香，并且入口后回味无穷。今年是《龙珠》诞生二十五周年，相信还会有一些《龙珠》游戏要公布，商家们可不会错过这千载难逢的大好时机。

《龙珠》在小时候带给我们的感动是真实的，是单纯的，我们每个人都无法抗拒《龙珠》的魅力，这个虚构的世界成为了我们不少人的精神后花园。即使现在，这款二十几年前的动画看起来依然会令粉丝们感动不已，这棵漫画与游戏的常青树一定会青春永驻！

人名趣事 孙悟空的伙伴们里，乐平（Yamcha）是日文“饮茶（YAMUCHA）”的发音，乌龙、普尔就是两种茶——乌龙茶和普洱茶；天津饭（TIEN）是中华料理天津饭（没吃过……），饺子就不用说了；兰琪就是午餐（LUNCH）；加林仙人（Karin）取自日本点心“木梨塔（KARINTOU）”。而界王（Kaioh）就是世界之王的意思，他的猩猩巴布鲁斯（Bubbles）与迈克尔．杰克逊养的猩猩同名……

恐怖制造者 竹内润

两年前，几乎没有人听说过“竹内润”这个名字，虽然那时他已经以制作人的身份为Capcom创造了百万大作《失落的星球》，但外界知道的只有负责行政管理的稻船敬二。直到《生化危机5》在蛰伏多时之后，公开了首个由实际操作演示构成的宣传片，竹内润成为这个宣传片的主角，那时他在Capcom和《生化危机》的FANS眼中只不过是一个生面孔，但这段在宣传游戏的同时明显也在宣传制作人的短片向外界传递了一个明确的信息——Capcom正在进行又一场造神运动，竹内润是Capcom力捧的又一位明星制作人。

在Capcom有一个统筹所有游戏研发项目的开发总括编成部，由Capcom所有制作人级别的管理层构成，身为该部门部长的竹内润不仅掌管《生化危机》，同时也负责指挥《失落的星球》、《怪物猎人》等Capcom名作系列的新作发售时间、团队人员编制等，在Capcom的所有制作人中，竹内润的地位仅次于稻船敬二。



人物档案

1970年8月24日出生于大阪府丰中市，大阪学院大学高级中学毕业后，进入创造社设计专门学校图形设计学科。1991年以设计师身分进入Capcom。目前担任Capcom编成部部长。作为Capcom目前的当红炸子鸡，竹内润在Capcom多款一线大作中表现活跃，他曾在《生化危机》和《生化危机2》中担任设计师，由他首次担任导演时制作的《鬼武者》是PS2首款百万大作，开发《失落的星球》时正式升为制作人。

●喜爱的电影

《大白鲨》、《狗脸的岁月》（1985年瑞典电影）、《恋恋情深》（1993年莱奥纳多 · 迪卡普里奥主演电影）

●下辈子想当什么？

成为一名宇航员。

●目前为止所做的游戏中，对哪款印象最深？

《快打旋风2》，这是一款对竹内润意义非凡的游戏。

●最期待的事

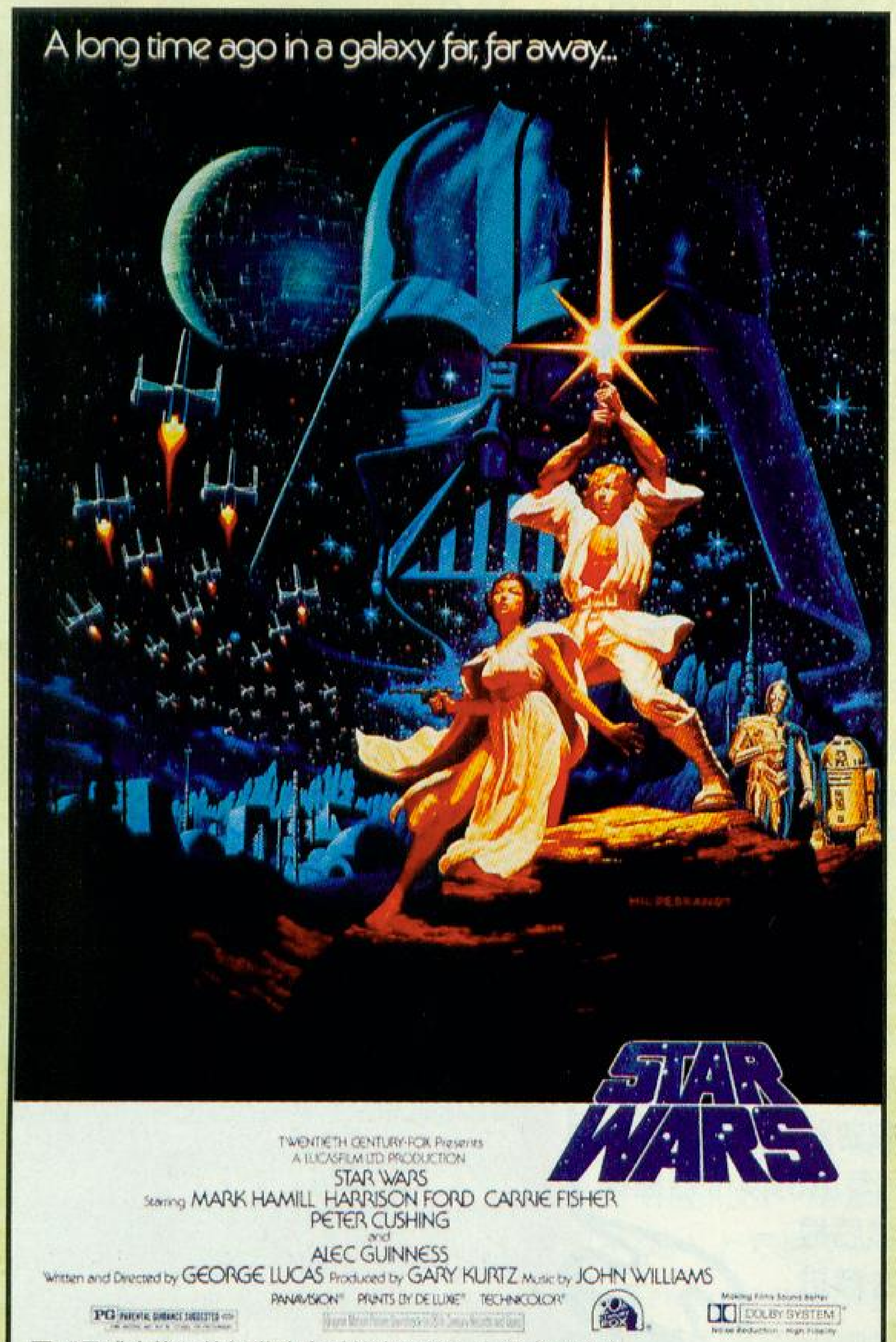
休假去和歌山旅游，喝当地名酒“龙神丸”。

●如果有时间最想做的事

把家好好整理一番，家里都快被乱七八糟的东西塞满了。

●尊敬的人

父亲。由于少年丧父，对竹内来说父亲留下的只有美好的回忆，父亲在他心目中的地位无人能够超越。



■《星球大战》的视觉冲击对竹内润的人生造成了影响。

幸福童年

位于大阪府北部的丰中市距离大阪都心只有15公里，然而那里与人们印象中生活节奏紧张繁忙的大阪截然不同，倒是更像附近的兵库县，走在大街小巷中，时刻可以感受到这座小城的慵懒与悠闲。在大阪府的市政规划中，丰中市被作为一个巨大的生活区进行发展，以著名的“千里新城”为代表，到处充满浓厚的生活气息。竹内润笑称成长于一个“非常优秀的幼儿园”，他总是第一个来到幼儿园，打开教室里的电视，转到播放儿童节目的频道。总是有小朋友们问他：“为什么每天都来得这么早？”家长和老师们也觉得奇怪。其实原因是竹内润自幼便是铁杆电视迷，如果在正常的时间去上学，喜爱的节目在上学途中就已经开始，为了看到完整的节目，只能提前到幼儿园。

竹内润的父亲是在大阪市中心梅田地区事务所上班的税理士（税务代理人），母亲是全职太太。竹内润是家里的独子，既享受着父母无微不至的疼爱呵护，又受到望子成龙的严厉管教。在竹内润的记忆中很少有忤逆父母的事，只有小学高年级时，曾经在母亲炒饭时一边等饭一边顶嘴。想起那时的情形，竹内润笑道：“有时会看到母亲把平底锅一甩，就像电影《黑客帝国》一样，一堆米粒径直向我飞来，那时能看见慢动作状态。”

竹内润的母亲是个性格强悍的博多女，家教特别严厉，竹内润一旦做了坏事，就算是鸡毛蒜皮的小事，也要马上挨一顿打。不过毕竟是独生子，竹内润得到的关爱也比别人强烈。在梅田的大楼里上班的父亲经常带着小竹内到繁华的市中心看电影。小学时，竹内润受到了《星球大战》史诗般科幻场面的强烈冲击，竹内说：“如果说这部电影对我人生的转变有80％的影响也不为过。”观影归来的途中，与父亲一起到公司附近的小店吃饭，店里的伙计总是充满敬意地向父亲鞠躬问候。由于父亲的事务所为这些餐馆的税务问题帮了不少忙，因此每次光临总是被当作老师一般对待。那时小竹内总是充满好奇地想：“我的父亲到底是什么人啊？”

“长大后要和父亲从事一样的工作！”——这是小竹内的理想。

电影与电视是小竹内“最好的朋友”，他最喜欢的电视系列是《哥斯拉》和《奥特曼》，直到现在，竹内润对特摄片仍然有特殊的情结。虽然同时期《蒙面超人V3》更加流行，小竹内还是更专情于他的《奥特曼》。母亲想给他个惊喜，悄悄买了部V3自行车，小竹内却撅着嘴

没精打采。与日本所有的儿童一样，动画对小竹内也有不可阻挡的魅力，童年时最喜欢的是手冢治虫的《小飞龙》，年龄稍长之后迷上了《高达》，现在的竹内润也经常关注动画新番。

小竹内的另一个爱好是“分解”，通俗点说就是拆解，最擅长的是拆闹钟。竹内说，那时要是搞到块坏表，那简直“就像狗啃到了骨头一样开心”，立马就会将表大卸八块。小竹内也有过拆电视的壮举，差点因此触电。小学时，某日行经一个大垃圾场，发现了一台破电视，小竹内忍不住手痒，就上前叮铃哐啷地鼓捣了起来。对拆解的热衷可能源于竹内润喜欢对事物的构造原理追根究底的天性，在家中玩乐高积木和粘土工艺也是小竹内的绝活。竹内自称小时候是室内少年，不是不喜欢和邻居的孩子一起玩，只是实在讨厌昆虫，不愿参加采集独角仙之类户外团体活动。“对我来说，独角仙和大锹形虫是一种恐怖的存在，可能就是因为这样，《生化危机》里才有那么多昆虫状怪物吧！”

自称室内少年的竹内润，却是住处一带远近驰名的飞毛腿，原因是他怎么也学不会骑自行车。虽然母亲给买了一辆V3自行车，但是一直到小学六年级，竹内润仍然要依靠辅助轮才能避免摔个人仰车翻，于是与朋友们一起外出时，总是会出现朋友们骑着车谈笑风生，竹内润在后面跑得气喘吁吁的奇特景象。对自行车苦手的尴尬经历把小竹内间接培养成了跑步健将，在丰中市小学校对抗体育大赛中获得了赛跑项目的好成绩。从此，小竹内有了个新偶像——光速蒙面侠！

飞来横祸

竹内润永远也忘不了初二那年的变故。父亲患脑溢血而匆匆撒手人寰，幸福美满的家庭失去了支柱，坚强的母亲承担起整个家庭。虽然父亲留下了一些遗产，但房贷尚未还清，个性要强的母亲不愿低声下气求助叔伯们的帮助，决定靠自己的双手把竹内润抚养成人。作为一个全职太太，竹内润的母亲没有什么存款，由于多年没有踏足职场，一时间也很难找到工作，只能暂时在姑母开的洋货店打杂，微薄的收入根本不足以支撑家庭的开支。竹内润记得那时母亲常常背着他略带哽咽地自言自语：“家里没有米了……”那是青春期最贪玩的时期，但是看到一个人辛苦养家的母亲，竹内润总是暗下决心：“我也一定要努力！”

父亲的死改变了竹内家的命运，也改变了竹内润的性格。竹内润希望在经济上帮助母亲，但在日本有初中生不能打工的规定，竹内润只能努力在学校里刻苦学习，尽量不给母亲添麻烦。当时日本中小学的校园暴力事件时有发生，学费低廉的公立学校里尤为明显。竹内润上不起有完善管理的私立中学，他所在的公立中学校园风气差，在这样的环境中，竹内润提出要竞选学生会长，参与整治校园风气，最后以绝大多数的票数支持如愿以偿。那时在去街机厅玩游戏的中小学生常被视为不良少年，



竹内润戴着银边眼镜，一副文质彬彬的形象，在打扮另类的时髦少年中显得很突兀。有时会有同校的学生认出他，坏笑着打招呼：“呦！是会长啊！”那时周围的少年们总是在背后指着他，交头接耳地说：“那家伙是什么人啊？”

“现在想起来，那时的学生会管理工作可能是现在工作的基础。只不过那时候是‘被制作’！”竹内润说，那时他的“老板”就是老师，经常会被老师要求“想办法解决那个家伙”。竹内润的解决之道是把老师想要“解决”的不良少年叫到夜晚的公园里，一边用罐装咖啡款待，一边拍着对方的肩膀说：“XX老师希望……”

“其实现在制作人的工作也跟这差不多……”竹内润笑道。

经过了声望沸腾的初中时代，到了要考虑高中升学的时期，体会到母亲工作艰辛的竹内润很想初中毕业后就出去找工作，他曾向母亲提出“不用上高中了”，母亲勃然大怒，向他吼道：“不行！一定要上高中！还要上大学！”竹内润的母亲性格好强，虽然他知道竹内润用心良苦，但这更激起了她的斗志。为了让竹内润上一所好高中，竹内润的母亲废寝忘食拼命工作，终于攒了些钱顶下了姑母开的服装店，又投了一笔钱将其改造为休闲馆，氛围优雅，又有零食提供，在当时是一家相当高级的休闲馆，在当地深受白领一族的青睐。

休闲馆经营的成功让竹内家摆脱了贫困，竹内润的母亲用辛苦存下来的钱给他报了一所私立高中——大阪学院大学附属高中，这所学校在大阪相当有名，学费也很高昂。竹内润对此非常不安，他希望去公立的工艺高中学习技术，高中毕业后马上就能就业。但母亲的一番话让他没有辩驳的余地：“男人不能没有学问，你的父亲就是一个有学问的人。所以你一定要上大学。”母亲在竹内润的身上寄托了对父亲的怀念与冀望，竹内润无奈进入了那所贵族学校。学校的隔壁就是大学，而高中里的氛围也与大学无异，学生停车场里停满了进口名车。高中第一年，竹内润在这个陌生的富人世界里一个朋友都没有。直到高二，竹内润才知道贵族学校中也有家境与他相同的学生，这些生活环境相似的孩子们组成了自己的圈子，不断发展壮大，对竹内润来说，高二才是高中生活的开始，那时游戏是竹内润最大的业余爱好。



踏入Capcom

竹内润从小学时代开始接触游戏，与朋友们一起玩《超级马里奥兄弟》，初中时开始接受《勇者斗恶龙》的冲击，不过对他更具冲击性的游戏是由ASCII引入日本的《巫术》。其实竹内润喜欢的不是RPG，而是很多RPG中模拟地下城的冒险感觉，到现在竹内润也很想尝试制作类似于《巫术》的游戏。

竹内润承认，那时他对游戏只能算喜欢，谈不上热爱。对玩具的兴趣比游戏还高，高二时他曾到丰中当地冈町地区非常有名的一家玩具店里打工，那时对塑料模型非常着迷，曾加入高中的工艺部潜心钻研模型改造。竹内润打工的玩具店也卖游戏，不过他买不起家用机，高中时的游戏生涯主要是与朋友们到街机厅玩《冲破火网》等游戏。说起街机，难免要谈到竹内润如今的归宿。竹内润苦笑说：“其实在工作之前，我连《街头霸王II》都没怎么听过，《魔界村》也因为太难而不敢碰……只有小学生时代喜欢过《SONSON》……”

竹内润将高中时代的自己总结为“有社交性的、积极的OTAKU”，经常与各种朋友一起玩，也去过很多地方，同时热爱动漫和游戏。由于打工存了些钱，竹内润在影视娱乐上的投资十分大方。那是竹内润电影细胞复苏的时代，以儿童时看的《大白鲨》为契机，斯皮尔伯格的作品重新成为竹内润的最爱。其他备受推崇的导演是《终结者》的詹姆斯·卡梅隆，以及俄罗斯导演安德列·塔科夫斯基（代表作《索拉里斯》）。高中时的竹内润开始看一些略显晦涩的文艺片，观影



▲竹内润玩的第一款Capcom游戏《SONSON》。

的角度开始上升到更为感性的层面，他曾阅读三岛由纪夫的电影论，研究电影中蕴含的深层意义。竹内润的娱乐作品研究热情也扩展到动漫，开始爱上知名漫画家拓植义春参与的另类漫画志《GARO》，平常会购买动画杂志研究另类作品，或者研究手冢治虫《怪医黑杰克》的独特解读法。

竹内润的研究热情唯独没有用到学习上，应试教育让他极端厌恶，心想“学习这些有什么用？”竹内润在打工和研究影视理论中度过了高中生涯，一心期盼着早点投入社会获得自由，不过为了不让母亲失望，他还是做好了上大学的准备。那时竹内润希望以后能做设计工作，最有兴趣的还是玩具，因此想成为产品设计师或广告设计师。由于没有培养产品设计师的专门学校，因此只能选择艺术系大学的设计科，选择学校和学科时，竹内润的原则是学年越短越好，最好能及早毕业，专科院校是最好的选择。但母亲拼命反对，竹内润不无夸张地说那时与母亲争吵的场面已经演化成了动画片《武士巨人》中的场面，“在那部动画片的开场中，主人公番场蛮与长岛茂雄对打，把等候室的墙壁打破滚入隔壁房间，这样的场面也在我家发生了，母亲用扫堂腿加飞毛腿把我踢飞。那里简直是职业摔角会场！”

但是最后母亲仍然拗不过自己的儿子，“让孩子做自己喜欢的事”是父亲的遗言。

竹内润选择的创造社设计专门学校在大阪相当有名，历届毕业生中有很多进入了Capcom，其中包括前Capcom王牌制作人冈本吉起。在那里竹内润主攻图形设计科，主要学习广告设计，设计玩具仍然是竹内润的目标，在玩具店的打工生涯仍在继续，尤其喜欢研究智育型玩具。由于是自己感兴趣的科目，大学第一年，竹内润学习得十分认真，但是渐渐对所学内容的实用性产生疑问。大二时竹内润与朋友一起在梅田电影院打工，成天泡在电影院里，一年看200多部电影，有时候一天要连看3部电影，学校里的课程早已忘到九霄云外。

临毕业时，竹内润的目标是进入Aprica等益智玩具的知名企业，可惜这些公司当时都不招人。竹内润只能退而求其次，准备先进入玩具业界，找家规模小点儿的公司，今后再慢慢往上爬，可惜连这种小公司也不招人……竹内润无奈只有找接近玩具的行业，游戏业界是一个不错的选择。“游戏……游戏不就是FC吗？和玩具很接近啊！”用这个理由说服自己的竹内润决定向游戏公司求职。

“其实在工作之前，我连《街头霸王II》都没怎么听过……”

——成绩不佳、没听说过《街头霸王II》、对动作游戏苦手的竹内润竟然被Capcom录用，看来当时正在大扩张的Capcom确实是有些求才到饥不择食的地步……



▲竹内润在《快打旋风2》SFC版中绘制的背景相当细腻。

常年到创造社设计专门学校招人的Capcom进入了竹内润的视野，作为大阪最著名的游戏公司，Capcom是竹内润的最佳选择。竹内润没打算去东京，对东京的游戏公司从未关注。“先到大阪的小游戏公司积累经验，再跳到大公司！”竹内润抱着这样的念头向Capcom投了简历。经打探之后，竹内润才知道Capcom竟是大阪成长最快的企业之一，由于《街头霸王II》引起的社会现象，Capcom正进入黄金时代，对于大阪的毕业生而言是一个极好的就业去处，竹内润同校也有很多优秀毕业生进入Capcom。被竹内润轻视的Capcom居然门槛不低，由于他从大二开始就几乎没怎么上课，成绩总是在班级的底部徘徊，被Capcom抽中参加面试环节实在是天大的幸运。

竹内润没玩过几款Capcom的游戏，对游戏业界有哪些知名公司也浑然不知，在面试之前，竹内润到处打电话向喜欢游戏的朋友查探Capcom的底细，话题自然而然地落到《街头霸王II》，当竹内润支支吾吾地说没听过这游戏时，被朋友劈头盖脸骂了一通：“不知道《街头霸王》？你已经蠢到这地步了？”

最后的面试结果是不知道《街头霸王》的竹内润神奇地被Capcom录取，那一年同校被录用的只有竹内润和另一名优等生。



3D先锋

1991年竹内润进入Capcom时，正值《街头霸王II》热力扩散、Capcom大力扩招之时，同时期进入公司的职员很多，这一批新进职员自称为Capcom的“团块世代”（原意为二战后日本婴儿潮中诞生的一代人）。高中毕业时就对职业道路争执不休的竹内家这次难得地达成了一致，能够在本地企业就职让竹内润的母亲感到放心——虽然她对于什么叫“游戏”一无所知。

竹内润以设计师的身分进入Capcom，第一年是所有新员工都要经历的进修阶段，负责人是一位严厉的女性设计师前辈，与Capcom的这个新团块时代存在代沟，进修期间可谓波折不断，不过工作勤奋的竹内润很快取得了前辈的信任，私底下曾半开玩笑地偷偷问前辈：“我能否算得上今年的最佳新人呢？”

进修期结束后，表现出色的竹内润被幸运地分配到《街头霸王II》SFC移植版的开发工作岗位，这是《街头霸王II》的首次家用机移植，也是1992年Capcom高层最重视的新作项目，与从小项目做起的绝大多数Capcom新人相比，竹内润的幸运令人艳羡。不过当时街机仍然是Capcom的主力，家用机部门在公司里屈居二线。在进修期开始之前，当时Capcom的游戏开发总指挥冈本吉起将所有新人召集在一起，要他们选择家用机或街机的职业路线，多数新人选择了在Capcom“地位更高”的街机，而竹内润对街机部门更受憧憬的行情全然不知，仍然考虑今后向玩具公司转职，所以选择了较为接近玩具的家用机，这让上司大为吃惊，因为主动选择家用机的新人几乎不存在。这被视为不可思议的决定歪打正着，竹内润参与开发的第一款游戏成为Capcom历史上最畅销的大作，SFC版《街头霸王II》600多万套的销量记录至今仍未被打破。

由于是新人，在最初的半年里，竹内润虽然参与了王牌大作的开发项目，但负责的工作仅仅是游戏测试，每天从上班开始玩游戏，一直玩到下班。竹内润一直在申请实际游戏设计

工作，终于在接下来的《快打旋风2》中担任了背景设计，也首次亲自动手设计了地图，却被严厉的上司说得一文不值，边骂边踢垃圾桶，把竹内润吓得噤若寒蝉。“当时的Capcom还保留着那样的男子气概，不过我们恐怕是接受那种教育的最后世代了。”竹内润笑言，那是斯巴达般的新人时代，不过“现在的Capcom根本不可能出现这种情景，今后想来就职的人尽管安心！”

从恐怖的新人时期脱身而出的转机是下一个游戏移植项目——在《超级街头霸王II》开发启动时，踢垃圾桶的严厉上司对竹内润说：“你从今天开始就是角色组组长了！”被骂惯的竹内润受宠若惊，要知道他所率领的组员大多是资历更老的前辈，刚在Capcom工作3年的竹内润心中难免惴惴然。《街头霸王II》的移植难度已经很高，由于家用机在内存容量等方面的硬件限制，角色组在人物点阵图的制作中处处受限，《超级街头霸王II》作为一款进化之作，要在受到硬件限制的同时实现画面的突破，对于角色组的要求更高。克服了种种阻碍完成了《超级街头霸王II》之后，Capcom开始挑战最大的技术难关——新兴的3D技术。

“我们这一代人一定要改变Capcom的游戏！”

——作为Capcom“团块世代”的一员，竹内润参加了Capcom的3D游戏革命，他所在的恐怖游戏组让Capcom从《街霸》时代进入到《生化》时代。



▲在开发《生化危机》时，竹内润已晋升为组长。

1993年，竹内润在AOU日本街机展中看到了世嘉的《VR战士》和Namco的《山脊赛车》，划时代的3D画面给他带来的冲击难以言喻。那天的事，竹内润至今还历历在目。从展览馆归来时，几位年轻朋友们聚在一起，到一家狭窄的咖啡店一边吃意大利面一边讨论业界的3D革命。“2D游戏的时代正在成为过去，这样Capcom将置身于险境，我们这一代人一定要改变Capcom的游戏！”

Capcom的团块世代们有感于时代的变化，联名向Capcom上层提出成立3D游戏研究项目，作为提议者之一的竹内润顺理成章地成为项目成员之一。由于对3D游戏的开发工具完全陌生，竹内润只能一边与英文的说明书战斗，一边研究如何制作一个有趣的3D游戏。那时Capcom的业绩正在恶化，《街头霸王II》的热潮逐渐消退，Capcom高层更深刻意识到3D游戏正在创造业界的新秩序。Capcom同时投入研发的3D游戏有两款，一个是3D版《街头霸王》，还有一个是三上真司的《生化危机》，不过那时Capcom在3D技术方面的人力与资源有限，无法



将两个项目同时全面展开，Capcom内部的主流意见倾向于作为Capcom支柱的《街头霸王》。当时正好《生化危机》的一个团队组长被调离开发一线，竹内润被临时抽调填补空缺。由于是一个不被看好的新作团队，随时都有可能被撤销，竹内润被告知：“如果不喜欢的话可以拒绝。”但在三上真司激情四溢的感染下，竹内润决定与他们一起放手一搏。



变革

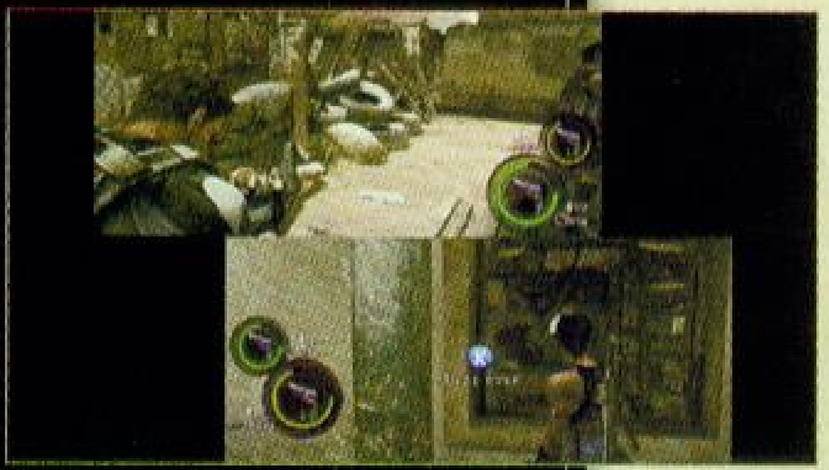
《生化危机》的团队大多是没有完整游戏开发经验的新人，初期的开发成果令人尴尬，项目一直处于濒临取消的边缘。担任导演的三上真司拼命维持项目持续向前。在《生化》团队中有不少B级恐怖电影迷，在工作室里经常放映《死亡埋葬》、《德州电锯杀人魔》等早期恐怖经典，总是聚集了一群恐怖迷们饶有兴致地集体观影，在游戏中贯穿B级恐怖片的风味是游戏氛围营造的大方向。虽然三上真司保住了《生化危机》的项目，但对于Capcom来说，这款投资额不低的原创游戏至少要达到一定的流行程度，没有30万套的销量所有开发人员都要遭殃。抱着不成功便成仁的危机意识，所有开发者为《生化危机》倾囊投入了自己的一切。

不知从何时起，在Capcom内部纷纷讨论“公司里正在开发一款电影般的游戏”，街机部门的王牌游戏开发者们也纷纷跑来参观开发中的《生化危机》，他们对眼前看到的一切无不啧啧称奇，竹内润第一次感受到了发自内心的成就感。但《生化危机》依然处于逆风状态，经营层对这样一款全新概念的游戏缺乏信心，由于是毫无名气的原创新作，知名游戏杂志懒得报道，由于知名度不足，宣传活动也难以开展。公司内部对《生化危机》的销售前景呈两个极端化意见，乐观派认为将极度畅销，悲观派认为将无人问津。游戏发售初期的订购量不算很高，但令经营层吃惊的是，发售之后Capcom不断接到追加订货的电话，由于口耳相传效应，《生化危机》打破了通常游戏发售两周后即销售乏力的传统，每个星期小组都会听到三上真司报告的喜讯：“本周订单也在持续不断的增加！”、“在杂志的销量排行榜中不断往上冲哦！”

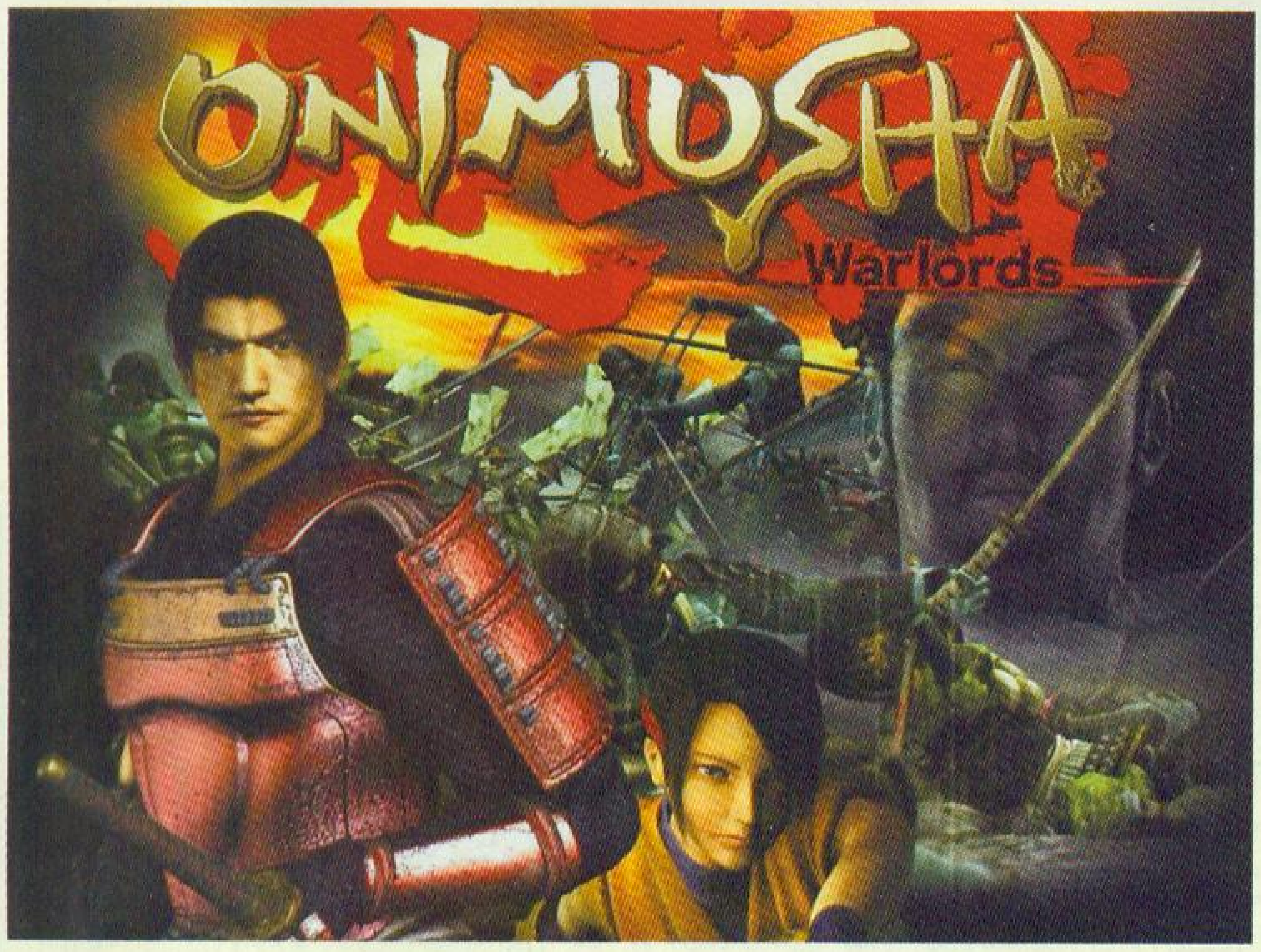
《生化危机》在零售商的持续追加订货中不知不觉地突破了百万出货量，得知该消息时《生化》团队在欢呼声中沸腾，竹内润有种想哭的冲动。那天《生化》团队在酒吧里举办了100万

“你们无法制作出三上真司那样的游戏，也不可能超越。”

——虽然《生化危机5》取得了巨大的商业成功，但竹内润仍然活在三上真司的阴影中，多数系列铁杆玩家仍然只认可三上真司而排斥竹内润。竹内润也很敬重三上真司，曾对下属明确表示“你们不可能超越三上真司”。



▲双打模式是竹内润试图走出“三上框架”的设计提案。



▲在PS2首款百万大作《鬼武者》的开发中，竹内润首次担任导演。

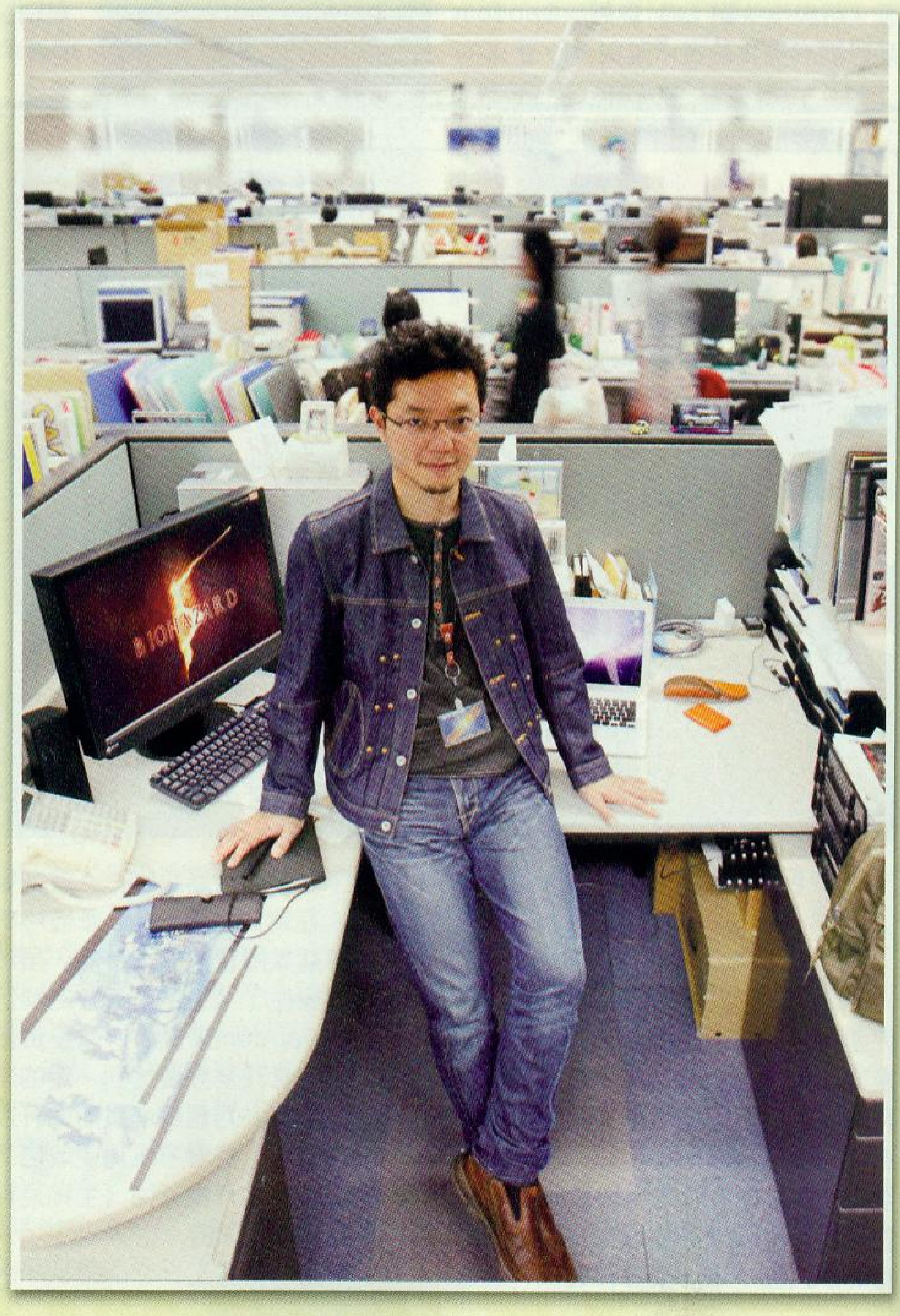
套庆祝派对，当晚的规定是"出入禁止"，所有人不醉无归。

《生化危机2》投入制作时，已被Capcom视为《街头霸王II》之后的新支柱，家用机部门的地位逐渐超越街机。竹内润作为《生化危机2》的队伍领导人，在公司内部的地位不断蹿升。Capcom在业内的形象正在从"2D的Capcom"扩大为"动作的Capcom"，以PS为中心，引起业界话题的大作不断投入市场。在《鬼武者》投入开发时，竹内润如愿以偿地成为了导演。

进入《鬼武者》团队之前，竹内润有两个选择，一个是"恐龙"，还有一个是"剑士"，前者是《恐龙危机》，后者是《鬼武者》，最初都是面向PS开发，同样都是《生化危机》衍生而出的作品。一直投身于《生化危机》的竹内润希望接受新的挑战，于是选择了虽引擎相同，但游戏性截然不同的《鬼武者》。与3D转型时期制作的《生化危机》一样，中途转为PS2的《鬼武者》也是一款让制作者们历经辛苦与波折的游戏。在竹内润从一名普通游戏开发者进化为制作人的仕途中，《鬼武者》是一款关键性作品，三名直属上司向他传授了作为一名游戏制作人所需的一切能力，三井达也传授的是指导工作的经验，三上真司传授游戏制作经验，稻船敬二传授商业技能。进入了次世代后，随着Capcom几位名制作人的流失，竹内润赫然成为了Capcom的新台柱。

自《生化危机2》后，与系列阔别近10年的竹内润成为《生化危机5》的制作人。这是Capcom历史上制作规模最大的游戏，竹内润用"呕心沥血"来形容开发过程的艰苦。"《生化危机》系列"另一位制作人川田将央曾经爆料："《生化危机5》的开发过程就像战争时期，竹内润的工作很艰难，也让团队合作变得非常艰难，他和所有人都有过激烈争吵。"《生化危机5》的开发周期包括企划阶段在内总共4年，正式制作阶段持续了3年。《生化危机4》是Capcom历史上全球评价最高的游戏，璀璨的光芒给续作留下了阴影。《生化危机4》是一个难以超越的目标，第一年，为了实现突破，开发队伍的全体人员前仆后继，结果还是败下阵来。中途《生化危机5》更换了导演，从新的视点对游戏重新评估，疲惫不堪的队伍本身也进行了重整。在《生化危机5》导演交替的时期，竹内润召集队伍的全体人员，宣言《生化危机5》将带来重大变革。

"你们无法制作出三上真司那样的游戏，也不可能超越。那么，不如制作自己觉得有趣的游戏吧！"竹内润要求开发者们走出三上真司的框架，第二次全体会议时，他提出以在线模式为《生化危机》注入新活力。与游戏的主策划和导演对游戏系统进行反复检验后，竹内润认为在线游戏是《生化危机5》的突破口。在全体会议中，当"2P协力游戏"的字样出现在投影屏幕中时，会议室里一片哗然。《生化危机5》一直是以单人游戏为前提进行开发，在线2人协作几乎意味着整个游戏要重新制作。但开发人员最终意识到只有这样才能从"三上的《生化》"转型为"我们的《生化5》"，这是必经的变革阶段。竹内润将"《生化》系列"比作口味正宗的老铺"天麸罗屋"，"从初代过渡到第二代时，如果还是做出与一代一模一样的味道，客人就会说还是上一代好吃。一定要加点别的油盐酱醋，做出不同的口味。"网络就是《生化5》的"油盐酱醋"，竹内润说："完成了网络模式后，我们才算从《生化4》的咒缚中解放了出来。"



《失落的星球》开发人员提出"让无法玩网络模式的玩家也能体验协力的乐趣"，初期曾有多种复杂的二人配合设计方案，可以一边操纵一人战斗，一边按键改变队形，由于实际操作起来太复杂，最后仅保留道具交接等简单的合作要素，"简明"是竹内润希望突出的要点。不过"简明"不代表"简单"，《生化5》的团队中集结了大量一代的开发人员，重现"初代之韵"是开发目标之一。所谓"初代之韵"是让玩家体验克服重重阻碍的成就感，加入让玩家满足的剧情，让玩家在游戏时不断闪现对"《生化》系列"的回忆。"如今市面上有很多恐怖游戏，但我希望人们想起这个系列才是一切的开始，它创造了'恐怖生存'这个新词汇！"

在Capcom空前的造势规模中，《生化危机5》以400万套的首批发货量成为Capcom历史上出货速度最快的游戏。3年来的高曝光率让竹内润的国际知名度仅次于稻船敬二，他的一举一动牵动着数百万玩家的神经。川田将央曾不无夸张地说，如果要开发《生化危机6》，可能要8年时间，这让系列的忠实玩家们寝食难安。不过竹内润说，如果等待的时间太长，将会让人们失去耐性，《生化危机6》已经在"考虑阶段"——"它将会是一个全新的开始！"

剧情派

SCENARIO PIE

与枯燥的练级告别 向剧情的世界问好

《杀戮地带 2》是前段时间最热门的话题，而游戏的剧情被掩盖在其“嚣张”的画面表现和物理效果之下，本期“剧情派”带您从结局纵观一下整个游戏的世界观。《波斯王子》的下载包剧情紧接正篇之后，感动瞬间带你补完这段“神鬼之恋”。

投稿邮箱 game3@ucg.com.cn

棋子 《杀戮地带2》



ISA 星际战略联盟的“新阳号”巡洋舰飞船穿过海尔刚星浑浊的大气层，战士们从云端降落，踏上这个以出产矿产和恶劣环境闻名的星球。凝聚在海尔刚星统帅宾沙利身边的赫尔盖斯特人，面具上红色的双眼在薄雾中忽隐忽现，一个个陷阱、一座座碉堡、一架架亚克塔，他们为着自己生存下去的权利反抗着 ISA 的一波波进攻。生活在舒适环境中的人永远无法了解海尔刚星人的顽强，当 ISA 的大部队彻底攻入宾沙利府邸前方的城市时，破釜沉舟的皇帝在自己的城市引爆了核弹，黑色的蘑菇云在空中翻滚，气浪扬起方圆数百公里的暗黄沙尘。

ISA 精锐特种部队 Alpha 小队的三名战士站在新阳号坠毁的马艾斯托拉贫瘠之地上，亮白的光占据了整个视线，填满了天地，当眼睛再次恢复视力，之前的钢铁都市已经成为一座死城，里面躺着的是赫尔盖斯特反抗军队和这次行动中的绝大多数 ISA 士兵的尸体。当 Alpha 小队的第四名战士，塞夫的亲密好友佳萨尔战死的时候，塞夫还能在新阳号上抚摸着他的金属棺材为死者哀悼，而现在，当数不清的 ISA 战士阵亡的时候，他们没有时间再悲伤迟疑，即使粉身碎骨，也要抓到这场灾难的主使，海尔刚的“灵魂”——宾沙利。

最后的战斗是惨烈的，在宾沙利的府邸击败皇帝最强的心腹将领拉帝克，这个英勇善战的男人最终也不愿死在敌人的枪下，右手扣动扳机，子弹横穿自己的头颅，他像个战士一样死去。利克永远无法平息心中对赫尔盖斯特人的仇恨，他轻蔑地向死去的拉帝克脸上吐了一口口水，然后咒骂着：“宾沙利你给我出来！我要亲手砸扁你的脸！”

“是了结一切的时候了。”塞夫继续前行。

宫殿之中，海尔刚星的皇帝宾沙利望着窗外满天飞舞的炮灰，背对着两人。

“史卡拉 · 宾沙利……我要依据第 27 条逮捕你……战争结束了，你失败了！”塞夫的枪口对准这个已过中年的男人，道这个男人从孩提时期就显示出了远大的抱负和思想家的天分，在他几十年的努力下，海尔刚星人不再以带面具所显露出的工人身分而自卑，面具成了已经被恶劣环境改变的新人类——赫尔盖斯特人的代表，是他给了海尔刚星上生活的人们以希望。

“我们失败了？那谁赢了？赫尔盖斯特人没有失去什么，我们为了生存而战，海尔刚星是我们的，在其被掠夺者抢走前，我们会亲手毁掉它。”宾沙利背对两人说着，缓慢地转着身体，他只用眼角的余光打量了一下满身尘土全副武装的战士，那双深邃的眼睛中闪着坚定的目光，现在，手中拿着枪的更像是宾沙利，而不是那两个面对目标的异常冷静而不知所措的大兵。

“你们的舰队起火，同伴们也跟着倒下……雪夫钦科中士，这听起来像胜利吗？”

“好人在战斗中死去，我要让你为之付出代价！”塞夫在此刻一定想起了佳萨尔。

皇帝转身看着铜塑的浮雕，上面是团结的盖斯特人。“我给了赫尔盖斯特人希望和生活的目标，是我们把这伟大的国家从无到有建立起来的！假如带走我，海尔刚星会陷入一片混乱。”他死死地盯着塞夫的眼睛，两人之间的距离越来越近，“ISA 的战争机械没办法磨灭我的人民的坚强意志，我们会在投降之前用亡骸填满道路。你们的掌权者会请我去恢复秩序。你们并没有胜利！绝对不……”

枪声在空荡宽敞的宫殿中回荡，利克的子弹穿透皇帝的身体。

“利克！不要！”

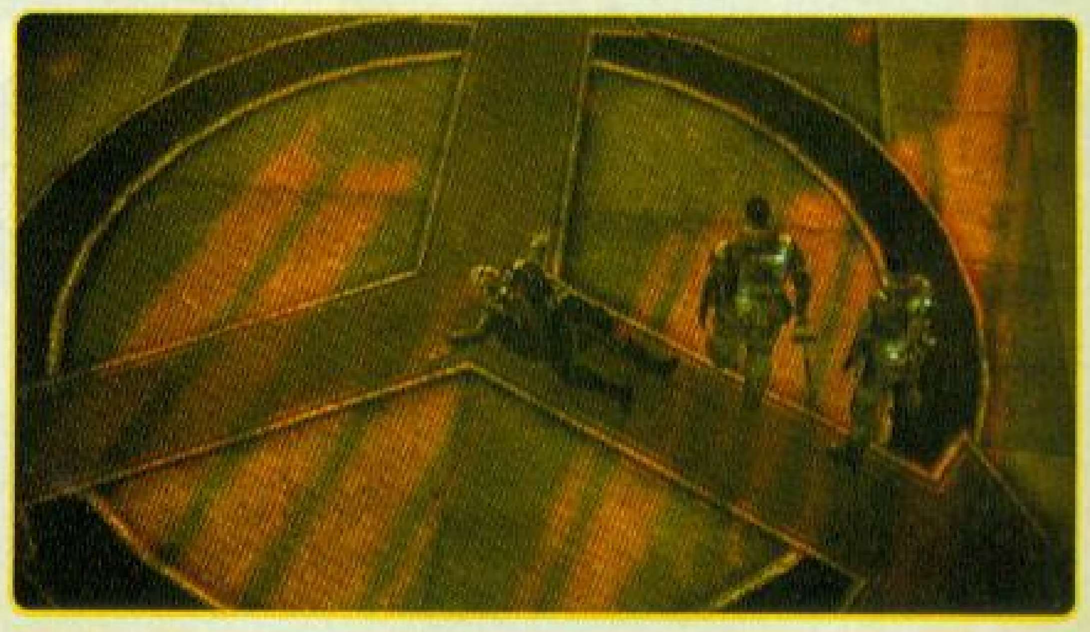
一个大兵的愤怒和仇恨熄灭了一个星球的精神领袖的生命之火。

宾沙利平躺在赫尔盖斯特的三叉戟标志上，这三个直挺的箭头代表着责任、服从和忠诚。这个年迈的海尔刚星人看着穹顶上旧海尔刚星政府的徽章——三个紧紧握在一起的手臂，涌满鲜血的嘴中发出含混不清的声音：“疯狂……开始了……”

耳边传来巨大飞行器高速行驶时挤压空气的轰鸣声，由小到大，由远及近。没有弄明白里面到底发生了什么事情的 ISA 指挥官那比尔追问着快步走出宫殿的塞夫，这个大兵知道要发生什么，但是他没有想到会如此糟糕。赫尔盖斯特人的无数艘巨型战舰从头顶上空列阵飞过，向着 ISA 仅存的几支飞船驶去。

经历了海尔刚星上的整个战役，塞夫疲惫地坐在皇帝宫殿门口高高的台阶之上。他将枪放在双腿上，之前寸刻不离枪的双手无力地搭在身前。

赫尔盖斯特人重新组建的更强大舰队对 ISA 的远征正式开始。战争远未结束。



剧情点评：《杀戮地带 2》的画面效果、物理引擎一直是玩家津津乐道的谈资，而游戏中几乎没有故事背景和历史的资料，加上其相对较弱的故事表现力，没有能让玩家真切体会到其中的深一层含义。执行任务的 ISA 士兵和赫尔盖斯特人在游戏中惨烈的战斗，带着面具的一方自然而然被渲染成了恐怖、邪恶的一方，而引爆核弹的宾沙利更像是一个恐怖组织的首领。但实际上，海尔刚星和维克塔星千年的恩怨只有在官网的历史年表中才能得见，玩家扮演的主角塞夫只是一颗迷失在战争中的棋子，玩家通过他的眼睛看到的战争只是充满了局部战役的鲜血、杀戮，有一定的局限性。而游戏的世界观中并没有绝对意义上的正义和邪恶之分，在恶劣的环境下，人们不得不带起面具，对错不再重要，人都是在努力生存而已。

[文/雷电]

注：《杀戮地带 2》官方历史年表请查看本刊 221 期的特稿。

名场面

面对，还是逃避——没有结束的尾声

出处：《波斯王子》下载包《尾声》 机种：PS3/X360 [文 / 方寸(levelup.cn)]



■很明显，这又是一个伏笔。

“在一起”，这是王子惟一的愿望，是他在冒险中不断重复呐喊的一个词汇，也是他重新为艾丽卡取回生命的原因。

抱着虚弱的心上人步入一个深邃的地宫，沉重的大门似乎暂时堵截了邪神阿里曼的追击。虽然艾丽卡对王子的选择表示愤怒，但最终还是接受了这个事实，继续在这个似乎很熟悉的地宫中闯荡，是为了解救这个世界，还是继续逃避？不知道。

然而附着阿里曼邪恶力量的国王再次出现在他们面前，“你们不会再看到光明！”国王的咆哮点醒了两人：邪恶的力量无处不在。

“你有力量能够战胜阿里曼！”王子这样鼓励着艾丽卡。

“我的力量来自神庙，但那里已经崩毁了。”

“那阿里曼为什么还要追击我们？他已经获得了自由，他可以随意吞噬这片大地，所以他肯定在害怕着你身上的什么东西，就是那股正在成长的力量！”

又一次将国王打败在王座旁，他们逃出了地宫，然而两人却因如何击败邪神产生了分歧，最终分道扬镳。望着公主的离去，王子无可奈何。“光明正在消失，你们别无出路。”阿里曼的声音回绕在耳边。

多边共享区

ENTER THE GAME

民间从来都不缺乏高手，在游戏界中除了游戏玩得呱呱叫的达人之外，还有一批爱好者的“动手能力”让人惊叹，但是他们手中握着的并不是手柄，而是各种DIY的材料，从周边到食品，他们能够用各种奇思妙想来做出出乎我们意料之外的杰作。本期的“多边共享”各位小编就为大家带来了这些玩家DIY的作品，当然，官方也不甘落后，NDSi在北美上市时任天堂为了造势，使用乐高拼出的巨大NDSi模型也的确起到了引人注目的效果，你是否也被它们深深吸引了呢？

这是蛋糕？不，分明是艺术品！

炎骑士提供

别说我没创意，这次拿给大家看的的确是游戏主题蛋糕。只不过……只不过，大家现在看到的这块蛋糕可不是像“涂大饼”似的随便用加了食色素的奶油那么容易就能做出来的。从蛋糕的各个细节上都可以看得出，人家糕点师傅绝对是个马里奥游戏的爱好者。为了能够达到最佳的效果，制作者似乎在蛋糕制作过程中采用了类似捏面人的工艺。这哪里还是蛋糕，压根儿就是艺术品，得放在玻璃柜中供着！





P.S. 如果你觉得这块蛋糕上的马里奥造型有那么一点走形，那么不妨再来看看旁边的那一块ACG主题蛋糕，用料和工艺的精细程度绝对可以让你不止是竖起大拇指叫绝，而是佩服得五体投地。估计那些还在用奶油涂大饼的蛋糕师傅再也不好意思把自己的拙作拿出来见人了。

《疯狂世界》主角杰克超酷模型

雷电提供

这模型是不是非常漂亮？你想买吗……我还是先告诉大家吧——买不到。

现在还没有要批量生产《疯狂世界》可动模型的计划，但是如果厂商想做，那最好效果就是要像这个民间自制的模型一样……

这个自制的关节可动模型的照片由ebooze提供，它看起来非常完美。雕刻的角度和上色与游戏中主角的造型非常接近，黑白的上色和粗线条的光影效果完美再现了游戏的风格。实在太棒了！附带赠送由他制造“钢铁侠”的模型照片。



与巨型NDSi亲密接触

晴天提供

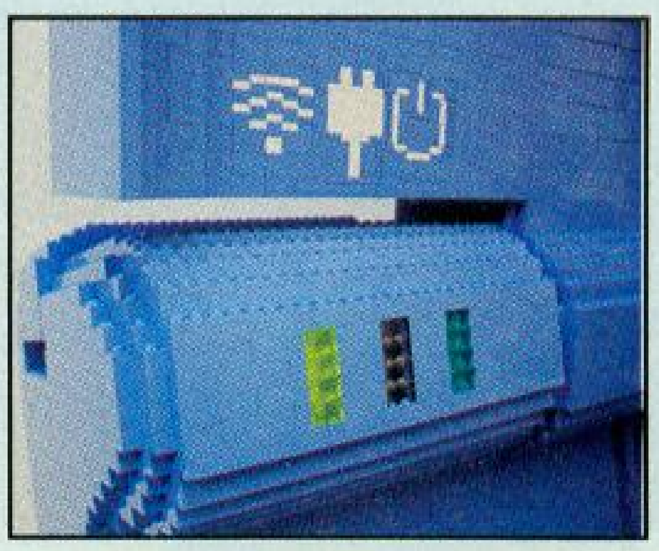


为了庆祝NDSi在美国地区上市，4月5日当天在纽约著名的洛克菲勒中心（Rockefeller Center）任天堂的官方专卖店内出现了一件特殊的“非卖品”，一个使用51324块乐高积木拼凑出的巨型NDSi模型。对于这样一个突如其来的大家伙，每个经过此地的路人几乎都会下意识地扭头观赏一番，甚至有些小朋友还将其当作向好友炫耀的资本，纷纷上前希望能够在这台特殊的NDSi面前留下一个合影。

其实玩家自己动手组装各种游戏主机并不算什么新鲜事，而官方之所以会邀请Sean Kenney来完成这项工作，除了看中他对任天堂主机的热爱外，最主要的原因还是他是世界上第一位被乐高公司认证的专业推广人员（LEGO Certified Professional），要想使用看似普通的乐高积木来创造一件艺术品，对他来说简直就是小菜一碟。好啦，下面就让我们近距离欣赏一下这个“巨型NDSi”的细节吧，你还别说，主机上从各种插槽到屏幕画面都按比例进行了放大，绝对足以乱真（膜拜ING……）。



▲画面左侧的就是Sean Kenney先生，他最喜欢别人叫他“职业小孩”（笑）。



▶电源指示灯附近的标识使用不同颜色的乐高积木来表现非常逼真。



▶居然连固定的螺丝都被还原了，果然是精益求精。

和复杂操作说拜拜 《FIFA Online 2》系统探秘

只要你是热衷于体育游戏的玩家一定不会对“《FIFA》系列”感到陌生，而我们今天要为大家推荐的正是系列作品的网络版。和近年来备受玩家追捧的主流休闲竞技网游不同的是，《FIFA Online 2》在延续单机各种优秀要素的同时，也保证了游戏操作“简单与亲和”的基调，再配合简洁易懂的任务和方便易用的球队管理系统，任何玩家都能在不断游戏的过程中学习到更多实用的知识与技巧，成为独当一面的“足球达人”。

①操作不是障碍

在比赛过程中玩家只需要运用好方向键、ASDQWE几个主要键位就能完成各种动作，让玩家控制的球员在赛场上自由驰骋、无往不利。另外《FIFA Online 2》除了对应键盘、鼠标操作外，还支持手柄操作，玩家只需要点击主界面右上角的选项，选择手柄设置按个人习惯设定键位即可顺利实现用“手柄玩网络游戏”的梦想。

②贴心的任务系统

和传统网游纷繁复杂的任务系统相比，游戏中的任务都配有详细的任务说明，点击主界面的“下面是当前进行中的任务”了解相关的信息就能让游戏有条不紊地进行下去，另外如果玩家对自己的实力有自信时，多参与俱乐部联赛来挑战关键任务则是让自己“功成名就”的重要环节，无论你是休闲玩家还是职业玩家都能找到属于自己的游戏方式。

③管理原来如此简单

根据球员的能力确定比赛时所采用的阵型以及他们各自的位置，考验玩家的整体规划能力。



火热公测即将于4月22日正式启动

※详情请登陆官方网站查询：http://www.eaFIFAonline2.com

火云 提供

绿意盎然的劫后余生

“《辐射》系列”以核辐射后的世界观吸引了大批死忠，游戏中荒凉颓废的荒野散发着独特的魅力，而玩家们想像过绿树成荫，环境优美的辐射世界是什么样子的吗？不久前一个名为“GreenWorld”的《辐射3》MOD便将游戏中被放射源污染过世界变成了一个绿色的场景，相信玩家在这散发着《上古卷轴》气息的场景中将会体验到截然不同的战斗和探索氛围吧。



■残破的广告牌在旁边杂草的映衬下显得颇有几分农场的气息。



■可以看出这个MOD做得还是相当用心的，站在高处能够看到延绵到远处的森林。

炎骑士 提供

越用越干净的X360手柄





▲嘿，居然还有微软的LOGO，是不是把你忽悠得一愣一愣的？

因为手上有汗水，握着手柄时间一长就免不了要出现泥垢，不过现在大家看到的这个手柄绝对可以避免出现此类情况。见笑见笑，其实这只是爱动手动脑的玩家利用肥皂制作出来的仿真手柄而已，虽然可以避免出现污垢，但显然是没办法用来玩游戏的，最多也就是个手感无限接近。虽然工艺粗糙了点儿，但是总得来说还是很像那么回事儿。要知道，制作这块肥皂的模具可绝对不比作个游戏主题蛋糕来的容易。

九兵卫 提供

发动龟派气功吧！



日本国民级动画《龙珠》一直不乏各种各样稀奇古怪的周边玩具，近期随着《龙珠 改》的上映，新一波的“龙珠”热潮再次袭来，这次小九就给大家介绍一款最新的龟派气功腕带。

这款由Bandai推出、外形颜色和孙悟空的腕带极为相似的玩具分为两个部分，需要分别佩戴在左右手上。将双手掌心相对并摆出聚集能力的POSE时，位于腕带上的感应器便可以启动。此时腕带不仅会发出龟派气功的音效，其前方所配置的黄色小灯管也会闪闪发光。更强的是，腕带甚至还会发生振动，会让我们感觉好像真的在蓄气一样。

不过你说还缺点什么？对，没错！这个时候就让我们一起来大声喊出“KA—ME—HA—ME——HA！”吧，发动龟派气功消灭一切敌人！

应对经济危机 游戏培训引领高薪就业潮

在全球经济危机的影响下，你是否正处在为找不到满意的工作，信心受到打击？是否很想转行或换工作，却没有相关的资历，进退两难？是否由于没有明确的职业发展方向而越来越感觉迷茫？是否想要提高自己的学历而求职到好的工作？

上海大学CIA游戏影视动画教育中心由于IT数字娱乐产业对实用型、技能型人才的需求量非常大，与目前的求职恐慌相比，各种接受实用型、技能型培训的学员的就业形势不仅未受金融危机的殃及，反而异常火爆。“还未等到毕业，游戏美术设计、游戏程序开发和动画设计的学员，基本上就已经被单位提前预定了。”

“自从上海大学CIA游戏影视动画培训项目在04年国内首家启动以来，培养了数千名游戏设计与开发精英，至今有的前辈已经在公司里担任了重要的职位，如主美、主程等！”因为参加了学校的项目实训，在学习系统专业知识的同时积累了最前沿的项目经验，上大CIA9期的杜波同学已经轻松的成为法国育碧（上海）有限公司的一名网游美工设计师，而他的同学们也纷纷进入了盛大、金山、EA等知名游戏企业。

面对人才市场上的冰火两重天，职业规划专家指出：大学生之所以就业困难，主要是专业技能的缺乏现在越来越多的大学生已经开始主动或被动的接受职业教育。在经济危机转化为就业危机的压力下，经过专业的职业技能培训，迅速缩短与企业岗位需求的差距，是从待业大学毕业生变身成为社会或是某个热门行业需求的技能型人才的捷径。



游戏行业打造财富新贵 游戏开发引领高薪就业潮

如今游戏已经成为炙手可热的产业之一，从业人员也逐年增加，在游戏从业人员与去年同期相比，增长超过五成的同时，这类人群中的高收入者也在不断增加。据中国游戏行业收入情况统计显示，有32.6%的从业人员收入在5000–7500元之间；有24.3%的从业人员月收入在3000–5000元之间。此外，从月收入在1万元以上的高端群体数量来看，2008年增长78.2%。

许多游戏研发公司的招聘信息公布后都会吸引大批的应聘者，但真正符合企业需求的人才却少之又少。企业对实用复合型人才需求的呼声日益高涨。而缺少相关技能经验的游戏研发人才却少之又少。为了满足企业对紧缺技术人才的需求，上海大学CIA依旧产业优势和发展需求，在04年全面启动游戏人才培训工程，为全国的游戏公司，输送了上千名优秀的游戏研发人员。

应企业急需，上大CIA第29期班将于2009年5月开学。本期开设游戏影视动画、游戏程序设计，限招60名。学时数达到1080学时。

招生条件：高中或同等以上学历者，对薪资有更高追求者，均可报名，只要热爱游戏行业，你就可能成为游戏精英人才！无需专业基础！

上海大学CIA嘉定校区 咨询电话：021 – 62539082 报名地址：上海市新闸路1220号上海大学成教学院B楼211室

CIA人民广场校区 咨询电话：021–63500756 报名地址：上海市贵州路189号2号楼5楼

详情可登录 www.cia–china.com



胜负师：游戏评级制度是游戏圈里经久的话题，而《评级之外》讲的却是评级组织之间的恩怨情仇，这可不是一句“XX岁以上”就能划得清清楚楚的。对于见多识广的Delphi同学，我个人还是比较佩服的，他也算是自由谈的常客了，每次的文章以一些时事人物的介绍和评论为主，但涉及的领域却是很多人并不了解的，这给予了读者增长见闻的机会，也丰富了自由谈的文章类型，希望Delphi以后也能再接再厉，为朋友们提供更为精彩的作品。至于《寄往天国的家书》，是一篇“勇者与魔王”风格的文章，但走的不是搞笑路线，而是将自己的一些情绪融入其中，作者自称“小愤”了一把。各类文章自由谈都收，有意者电邮联系。（投稿及意见信箱：tt@ucg.com.cn）

评级之外

这不是一个美好的开始，更不可能成为一场闹剧的结束。当英国娱乐和休闲软件发行组织（简称ELSPA）率先发起对英国电影分级组织（简称BBFC）的进攻时，BBFC也以猛烈的炮火做出反击。当两家各怀鬼胎的评级组织争的不可开交之际，英国议会也在进行着新一轮磋商，议题只有一个：谁将掌控英国游戏产业的评级工作？而在地球的另一边，美国娱乐软件评级委员会（简称ESRB）迫不及待地表态，自己从未与伊朗国家电脑游戏基金会（简称NFCG）展开协商——尽管，这家伊朗游戏评级组织在几天前刚刚单方面宣布自己加入了ESRB。事实上，在这些令人眼花缭乱的游戏评级组织名称的英文缩写背后，是对游戏产业发挥至关重要作用的各种评级制度，而这些游戏分级符号，显然有着一层更深刻的经济学含义，促使这些游戏组织亢奋不已的真实原因，套用一句体现我国民间传统智慧的俗语是：无利不起早。

游戏的归游戏，电影的归电影

上个世纪80年代初，游戏业还处于嗷嗷待哺的初生期，很少有人相信，这个规模与影响力都不大的行业，会在未来成长为娱乐业呼风唤雨的新王者。那时在英国，专业性的游戏行业组织屈指可数，对游戏作品的评审主要由英国电影分级组织（简称BBFC）代为负责，在外界看来，这项工作更像是一种“负担”而非“权力”。1989年在众多英国本土游戏发行商的支持下，娱乐和休闲软件发行组织（简称ELSPA）正式成立，从1994年开始，ELSPA自发对BBFC准许上市的游戏进行再分级。2000年，ELSPA和欧洲互动软件协会共同制定了泛欧洲游戏信息（简称PEGI）评级标准，对电子游戏进行统一分级。目前PEGI的分级被多数欧洲国家采纳，主体分为两部分：其一是最低年龄限制，另外就是对游戏涉及内容的界定（比如赌博、暴力、毒品等）。

这一时期，ELSPA和BBFC大体上还能保持融洽关系，因为两者并不存在明显的利益冲突。在英国PEGI属于行业规范，只发挥参考作用，而BBFC的评级却具有法律效力。不过，随着游戏产业自身的发展壮大，其创造的价值和影响力与日俱增，相安无事的局面终于被打破，导火索则是一部针对游戏产业的研究报告。2008年，在英国总理戈登·布朗的授权下，政府顾问、临床心理学家，对暴力游戏持鲜明反对立场的谭雅·拜伦女士发表了“有关提升视频游戏分级效果”的报告，主张建立类似电影分级、相对独立的游戏评级制度，并在文中明确建议由BBFC担当此责。这份美差不仅意味着BBFC将获得更多的政府拨款和扶持政策，也将基本确立其在英国游戏市场不可撼动的监管者地位。而对一直稳步发展，以游戏业代言人身分自居的ELSPA来说，此番变故不仅令人眼红，也攸关其自身生存。于是，一场突如其来的战争爆发了。

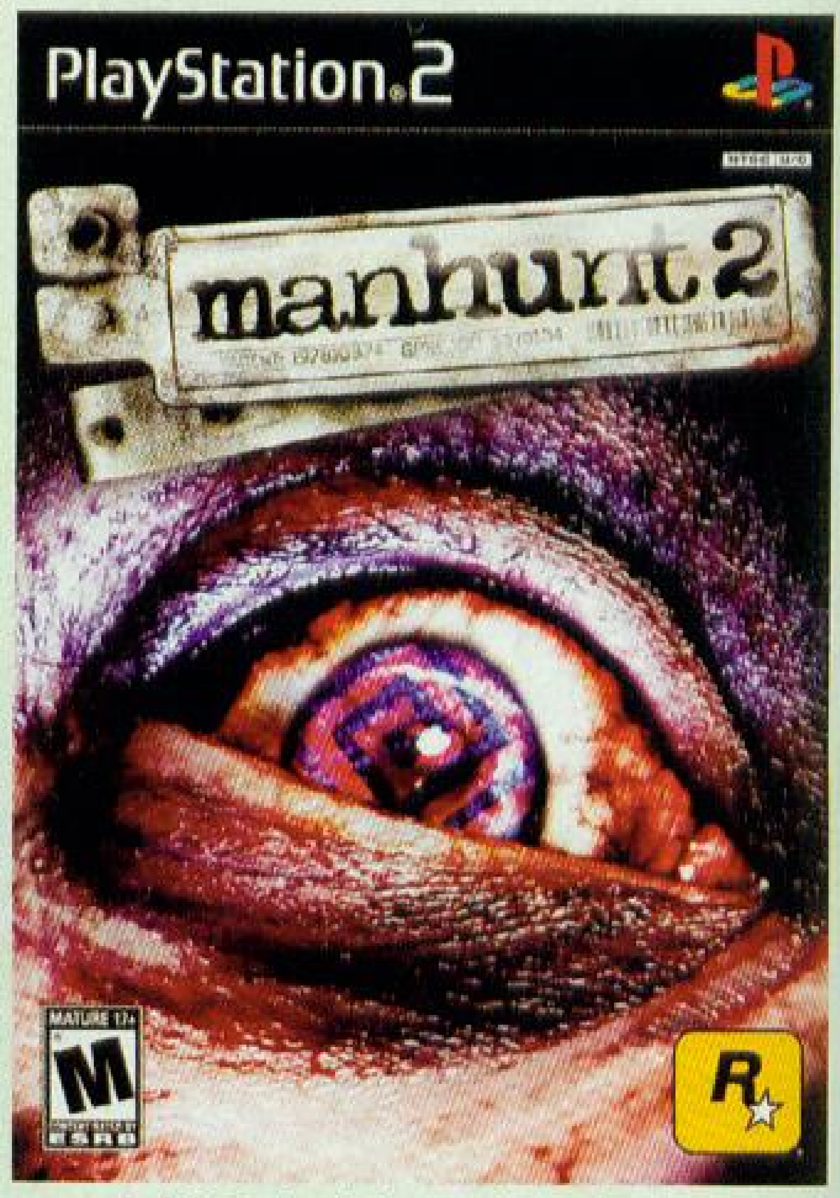
Entertainment and Leisure Software Publishers Association



2008年4月，英国法院就Rockstar控告BBFC禁止《侠盗猎魔2》在英国销售一案做出判决，为这部游戏最终上市亮出了绿灯。BBFC主管David Cooke声称他们才是这场诉讼的真正受害者，因为“划定了一条清晰的法律界限”，表明“我们有能力阻止或影响危害到公众利益的游戏产品的推出。”对《侠盗猎魔2》同样深恶痛绝的ELSPA主管Paul Jackson，事后话中有话的评论说，“BBFC只是在这场免费游戏广告中扮演了一个平庸的配角。”事实上，这起事件更像一段小插曲，ELSPA精心布置的“突袭行动”才刚刚拉开帷幕。4月30日，Paul Jackson公开支持PEGI作为全欧洲统一的游戏评级制度，并号召英国游戏业发挥表率作用。EA英国分公司总经理Keith Ramsdale也站出来表态：“PEGI是一个有效的系统，帮助人们选择适合其年龄的游戏软件，根据尼尔森的市场调研，英国94%的玩家知道PEGI。”接着，部分游戏媒体开始批评BBFC并不是一个合格的游戏评级者，应该把更多注意力花在电影领域，ELSPA甚至开雇用了社会咨询集团，游说英国的议员们。

或许认为先前的表述还不够明确，Paul Jackson开始指名道姓炮轰BBFC：“从一开始，像BBFC这样的线性评级系统就是针对电影产业设计的，它并不符合游戏的天性，无法有效应对现代游戏业的多样性与复杂性。”第二天，BBFC就措词严厉的回绝了ELSPA的指控，他们最有力的反击武器是：“拜伦报告”以及英国下院媒体特别委员会都站在他们这一边。“事实上，拜伦女士和议会都认可BBFC在游戏评级中扮演的主导角色。”可以说，英国游戏市场两大评级组织的分道扬镳，一个很大的障碍是“语言”——不是狭义的语言，而是电影和游戏产业不同文化与思维方式导致的“沟通不畅”，他们的想法和做法经常对立，带有各自浓厚的产业特征。客观地说，起初人们对ELSPA的命运并不持乐观态度，但随后事态的发展颠覆了外界的预测。ELSPA除了在评级机制和管理流程上更适应游戏业的特点，其与游戏开发商、零售商乃至从业者们建立的既制约又合作的相生关系，为其增加了重量级砝码。

既然这是一个“电影的归电影，游戏的归游戏”的简单逻辑，ELSPA的诉求具有正当性，为什么我们还要对ELSPA持批评态度呢？根本原因是，为了获取胜利，ELSPA很可能进行了出卖灵魂的“浮士德交易”。无论哪一种

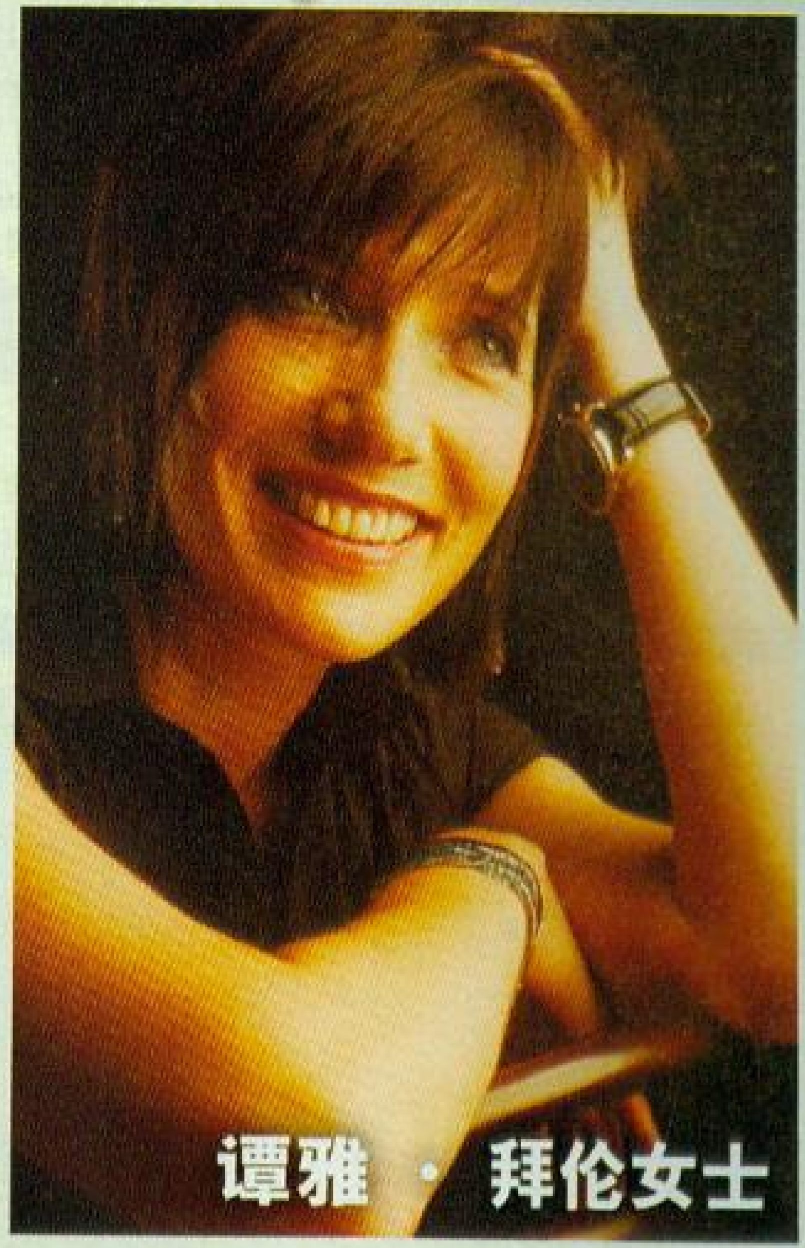


本栏目文章仅代表作者个人观点

分级制度脱颖而出，都不是两个评级组织高管所能左右的，决定权握在那些对电子游戏向来反感的英国议员手中。为了获得他们的青睐，这场较量渐渐变了味。例如，Paul Jackson自豪地表示：“PEGI比BBFC更加严格，2007年，PEGI一共将47部游戏评为18+成人级，而BBFC把其中21款作品降为15+的评级。”ELSPA总经理Michael Rawlison也附和道：“我听说BBFC的伙计们讨论《蝙蝠侠 黑暗骑士》的评级，认为这部电影介于12至15岁之间，所以就给了12+的评级，我不知道这是否出于自由意志或是受到了什么外部压力。”应该说，当初设立游戏评级制度的初衷，是为了向不同年龄的玩家推荐适合的游戏，而如今ELSPA鼓吹的更严厉、更强硬的分级机制，不仅不利于产业发展，其潜台词也是在迎合部分英国议员提出的“电子游戏有害论”。

此后，面对部分议员和政府部门对电子游戏的习惯性抨击，ELSPA保持了缄默。2009年3月，英国政府发布了“Change 4 Life”平面公益广告的新章节：一个小孩子懒散地坐着，手中拿着一支PS3手柄，广告暗示游戏会导致年轻人早衰。尽管此前调查显示，74%的英国父母认为游戏具有教育意义，但ELSPA还是拒绝做出回应。这种“合作态度”让玩家感到心寒，但至少赢得了议员们的欢心。于是，拜伦报告最终文件的内容发生了天翻地覆的变化：文中大谈PEGI的优点，并认为BBFC插手游戏评级，不仅加重其运营负担，也会造成游戏业成本提高。意识到形势发生逆转的BBFC，转而宣称PEGI剽窃了自己从1982年沿用至今的分级系统，“他们总是向我们学习，但这种侵犯BBFC专用标记的做法令人无法容忍。”David Cooke甚至恐吓性地威胁要起诉ELSPA。

看起来，BBFC的反扑为时已晚，去年圣诞节，ELSPA以胜利者的姿态在英国市场大肆宣传PEGI，号召家长按照游戏分级为孩子选购适合的产品。今年初，PEGI又得到了欧洲议会的支持，众多政治家赞成将PEGI作为整个欧盟的游戏评级系统。尽管截止到3月上旬，英国政府依旧没有做出最终决定，但外界普遍认为PEGI最近将在2010年成为英国法定的评级制度……曾有悲观论调称，未来的游戏业，只有在“开启主机电源，抓起手柄”的时候才是原汁原味的互动娱乐，除此之外，就是一种纯粹的商业活动。

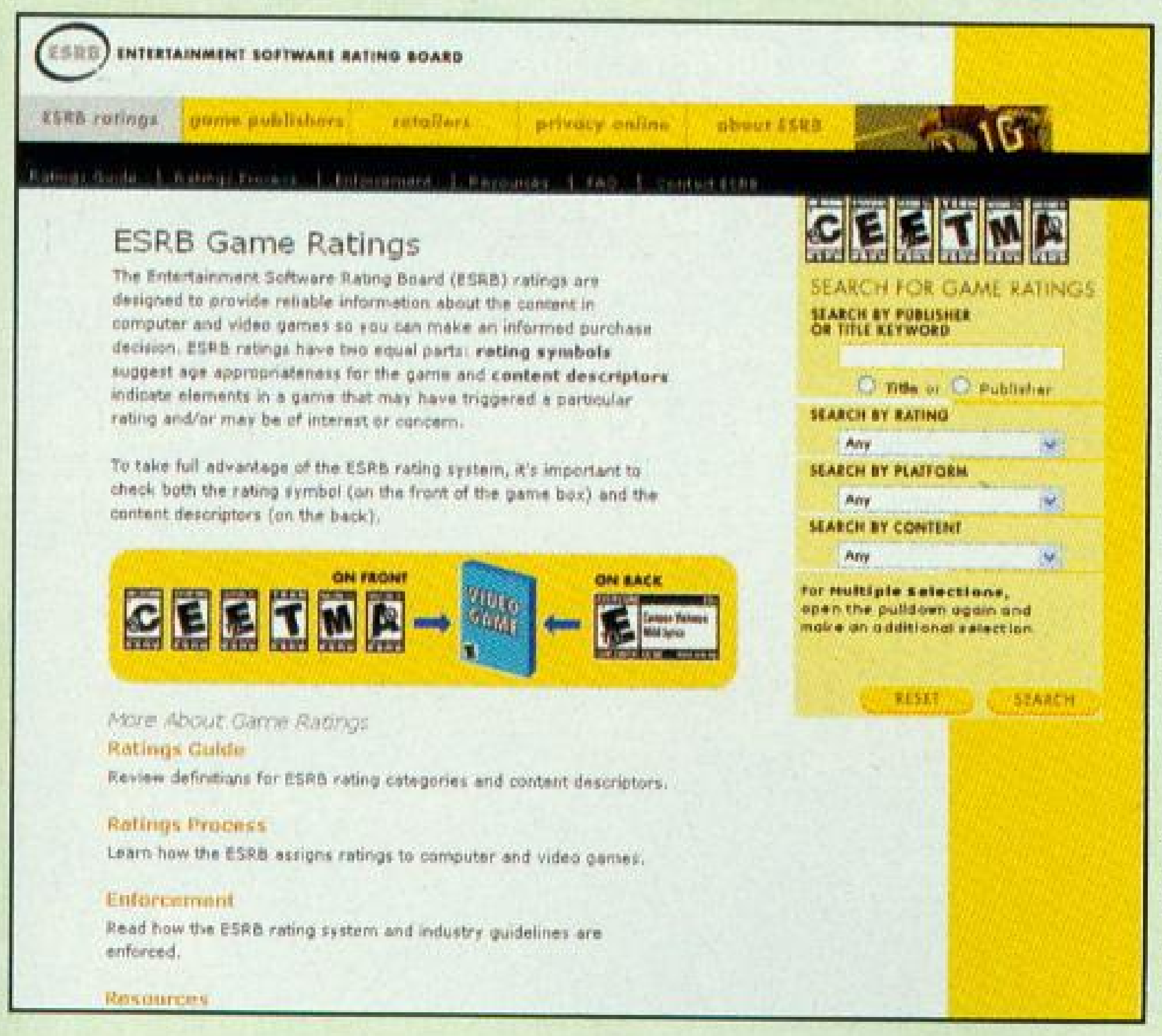

谭雅 · 拜伦女士

起码，现如今处心积虑、不择手段的ELSPA的一言一行，已经超越了不少被他划归为AO级游戏的表现了。

与狼共舞

“如果想要变成一匹狼，最好的办法就是与狼共舞。”有趣的是，在美国文化和波斯文化中，都可以找到类似的说法。2008年12月29日，根据伊朗英文报刊《德黑兰时报》(The Tehran Times)报道，伊朗国家电脑游戏基金会（简称NFCG）正式加入美国娱乐软件评级委员会（简称ESRB）。NFCG是一个负责监管所有伊朗国内与游戏产业相关的文化、艺术和技术事项的非营利性组织，受伊朗文化部监督。执行董事Behruz Minaii坦言他们早在一年前就做出了加入ESRB的决定，并宣布创立自己的游戏评级系统ESRA。“这一举措将帮助家长更好地为孩子挑选游戏，对电影和电视产品也有很好的借鉴作用，同时也可以为国内游戏厂商和分销商提供更多协助。”但出人意料的是，ESRB助理主管Eliot Mizrachi随后公开表示：“我们从未与伊朗的这个组织就采纳游戏评级系统进行过任何形式的商讨。”这一戏剧性结果引发外界一片哗然，抛开加盟与否的问题不谈，双方真的是“谈也没有谈过”吗？

NFCG为什么要选择加盟ESRB？首先要从伊朗游戏产业的现状说起，与韩国、印度等国游戏业的早期发展轨迹相同，伊朗在开发技术和内容创意领域相对落后，基本上是以模仿和借鉴欧美游戏开发为主，主要目标定位在传播本土文化和价值观上。比如他们曾推出过一款与《波斯王子》类似的剑术动作游戏《穆罕默德·汗·盖甲将军》，描述了18世纪伊朗赞德王朝的历史，受到众多伊朗游戏玩家的好评。而另一部名为《保卫港口》的即时战略游戏，很容易让人联想到《命令与征服》。当然，西方世界最为熟悉的伊朗游戏，还是2007年由伊斯兰学生联盟创作的电脑游戏《特别行动85 拯救人质》，这部游戏具有浓厚的政治色彩，讲述以色列绑架了伊朗科学家，由玩家扮演的伊朗特工纳斯里，潜入以色列解救人质，同美军和以色列国防军交战。游戏屏幕右上方始终飘扬着伊朗国旗，游戏制作人强调说：“这款游戏并非推崇恐怖主义或暴力，而是通过解救人质来宣扬无私、忠诚和爱国精神，同时抵制敌人的文化冲击。”或许正是由于本作的“教育意义”，伊朗ESRA给予其特别宽松的年龄限制。





当然，欧美游戏依然在伊朗玩家群体中占据了压倒性优势，《WE》和《FIFA》系列广受欢迎，《反恐精英》、《战地2》、《使命召唤3》等游戏也曾风靡一时，甚至伊朗还举办过几届WCG国内比赛。在游戏主机方面，PS2是当之无愧的霸主，很多伊朗年轻人拼命打工就是为了购买一台PS2。去年夏天，伊朗举办的首届“数字媒体”主题国际漫画大赛，特别开设了“电子游戏”主题展，一部描述在《WE》大师联赛模式中体验到足球真谛的伊朗青年，在现实中率领球队夺冠的漫画获得了第一名。不过硬币的另一面是，伊朗政府对欧美流行文化泛滥的状况感到忧心忡忡，在本国游戏业难以在短期内迅速提升的情况下，通过建立评级制度规范游戏的传播与销售不失为明智之举。伊朗文化大臣Jafari-Jelveh在ESRA启动仪式上说道：“我们的主要目标，不仅是创造虚拟英雄，还要在全球游戏产业的舞台上弘扬伊朗与波斯文化。”

然而，ESRA分级系统只针对本国游戏，对欧美作品没有任何约束力，并且难以获得广泛认同，这是一个明摆着的事实。通过与ESRB合作，不但可以使NFCG跻身游戏业规则制定者的行列，而且为伊朗游戏业提供更广阔的施展舞台。对ESRB而言，也可以借此在中东市场站稳脚跟，发挥更大的影响力，但现实是，两者就像冬天里相互取暖的刺猬——彼此吸引却又若即若离。美伊两国在政治领域敌对和互不信任的关系，以及文化上的冲突，让两国现代交往史鲜有成功的案例。据国外媒体分析，事实上ESRB和NFCG私下进行了多次协商谈判，ESRB愿意展开交流，但拒绝公之于众，而NFCG看重的是ESRB的名头，合作意图颇为功利。双方有着相似的利益诉求，但是彼此缺少信任感，都惟恐被对方利用。不过，ESRB没有经过正常评议流程就生硬地拒绝合作，并装作一切从未发生，凸现出傲慢专断的作风。尽管它只是美国国内的游戏评级组织，但考虑到美国游戏在当今游戏业所占的比重，其影响力早已超越了一国范围。值得深思的是，ESRB所宣扬的评级制度是否真的完美无缺？或许在很多时候，强硬、骄傲与孤芳自赏并不总是意味着真理。

文 Delphi

寄往天国的家书

这个世界根本就没有什么正义!

致天国的母亲：

在今天我做出了一个很重要的决定，一个影响我一生的决定。我决定，我从今开始放弃成为勇者，我要做一名魔王！

在这个年代，权力就是金钱，金钱就是权力。我所就读的冒险学院，虽然总是在那里提倡什么“热血！努力！友情！”，但实际上连他们自己都做不到。学校对那些用高价买学位的人哈腰点头，对我们这些辛苦打工勉强维持生活的贫苦人家却是经常呵斥大骂。就说那次的剑术考试，仅仅因为我的剑生锈了就取消资格；还有课间劳动，明明是轮到那个纨绔子弟的，却买通了同学让别人来干，而我呢？不仅干得多，还干得苦！

还有那些狗眼同学，组队测验中是需要一名魔法师，一名召唤使者还有一名武术家的，但我却一个也找不到。原因很简单，我穷，装备差，给不了他们更加好的道具。尤其是那些女魔法师，居然一句“你长得很抱歉”就直接拒接了我的邀请，我靠！难道做勇者还要看脸蛋的呀？就算最要好的一个武术家朋友都因为被重金邀请了而无法加入……没错，那次测验我又得了零分。

满怀忧郁的我，随便就走进一家图书馆消磨时间。我随便拿了本书，名字叫《勇者与魔王的抗争史》。里面说道：“魔王都是世袭制的，我们打败了这一代魔王，那么他的下一代会自动继承他的位置。”读到这里我有点心动，于是继续往下读。“每一代魔王都会有一座价值不菲的城堡，不过都是破破烂烂的。但是城堡里面的怪物总是随身携带金币。”

“随身携带金币？”于是我又继续看下去。“据勇者们考证，原来魔王是有薪水的。魔王氏族每个月都会给每一位魔王拨发一批资金用于烧杀掠夺，破坏我们的和平——理所当然，这笔钱本身就是靠烧杀掠夺得来的。而这些搜刮民脂民膏的钱足够深埋城堡地下几百英尺。也因此，魔王都喜欢偶尔给他的手下们一些赏钱。”

“薪水？”看到这里我几乎流出口水了。要知道，在我们人类社会，就算你多努力地工作，最多也就是得到几天的饭钱，有时候甚至连饭钱都赚不到，更别说住房问题了。而魔王却居然有一座城堡，还是免租金不用分期付款的！

于是我有了这么一个决定——我不要当勇者了，我要当魔王！

不过我一时之间也想不到什么好办法去实行，于是将这些想法告诉给了一个好朋友。那个朋友似乎对此并不感兴趣，轻描淡写地说：“你去取代现在的魔王不就行了嘛。”我双眼一转，脑筋一个转弯，妙！我怎么就没想到这个好办法呢？于是我马上打点行李，启程前往魔王堡。

天国的妈妈，我现在就在前往魔王堡的路上。在路上我遇到了几位跟我有相同想法的伙伴，我们相处得很融洽。果然，离开了势利眼的学校是我一生中最正确的决定。希望您能够保佑我顺顺利利成为魔王，我再也不想当一名穷勇者了。

——您亲爱的儿子

这个世界根本就没有什么优越!

致惨死的父亲大人：

今天，我终于鼓起勇气写信给您了。我不渴求您的原谅，我只是有一件事情想跟您说明——从今天起，我再也不要做魔王了。

虽然从小您就教导我，我们身为魔王一族应该要骄傲，应该要充满自豪。因为我们一辈子都衣食无忧，一辈子都不用像人类那样辛苦过一辈子才发现什么都没有尝试过。但是我却对此感到深深的绝望。

可能您不知道，每天我都会对着那耀眼而充满希望的太阳而落泪。因为我们魔王的特性，必须住在这阴暗的城堡之中。您也知道我自小就生了个怪病，皮肤对水很敏感，城堡又经常潮湿，害得我不得不穿上厚重的衣服。这样整天将自己的灵魂封闭在衣服的感觉真是十分的痛苦！我渴望像城堡外那些采花的小孩子那样，每天快活地生活在太阳底下……为什么，为什么我不可以？

每次在后面看见您在迎战那些勇者，我都会产生“请带我离开这里吧”的冲动。诚然，他们的经常光顾破坏了我们的家庭聚会，甚至在您照顾生病的我时还前来骚扰。但是每次我看到他们那单纯的身影我都会备感羡慕。什么时候我也能像他们一样？我也希望为了梦想而去奋斗，我也希望走出这牢笼，去闯出自己的一片天地。

在您过世的那一战中，我捡到了一本从他们身上掉下来的书。在您的葬礼上我没有把它烧掉，而是偷偷地藏了起来。虽然我知道这违反了勇者的物品必须烧毁这个规定，但我实在好奇他们人类到底是怎样的。那本书叫《勇者与魔王的抗争史》，里面谈到：“支撑着我们（人类）的是那不屈的意志。就算遭受蹂躏也绝不服从……”这不也是我们魔王族的写照吗？如果不是我们魔王族不屈不挠地抗争，哪儿会有今天的这种盛况？难道人类就如先祖训示那样，是低劣的种族吗？

那本书还写道：“人类自诞生以来都遭受痛苦。无论是自身的还是外面的。但不经历风雨何以见彩虹？正是我们的勇者怀揣着正义的心，去为我们开拓未来，去为我们创造幸福，我们才会有今天……”看到这里我的泪水夺眶而出了。原来人类也是那么可歌可泣的！里面还谈到人生而平等，不应该以睥睨之眼光看待事物……我们难道不也是这样吗？父亲您总是很敬爱您的部下，经常给一点钱去帮补他们的生活。有一次巴哈姆特叔叔的儿子得了重病你还亲自去看望……您说过，虽然我们所在位置不一样，但是生命都是一样的，只有一次。

因此，我有了这么一个决定——我要成为一名勇者。我要去体验人类的生活。

放弃家业的优越，放弃父亲大人您的寄托，孩儿我确实不孝。但是我不想就这么一辈子。您曾经说过，“人类辛苦一辈子却什么都没尝试过”，而我生活了那么久除了苦就什么都试过了。我所希望的并不是如此阴暗的生活，而是去经历风雨，去寻找自己的梦想，生活在阳光之下……

尊敬的父亲大人，请原谅儿子的不孝。但我现在已经在前往人类世界的途中了。在途中我认识了几位跟我一样志同道合的人，我们相处得很融洽。我相信，这会是我这辈子最正确的决定。请不要担心我，父亲大人。我会好好照顾自己的。

——不孝的儿子敬上

后记版本 1

若干年后。

据闻，有几个人类杀进魔王城堡，发现里面空无一人，于是占领了魔王城堡。后来他们炒卖地皮赚了一大笔钱，收购了其他的魔王城堡。很快，创业的几个人就成为了地产大亨，统领了所有的魔王族，并且和人类缔约了停战协议，从此互相通商。

还听说，有几个魔王族的人当上了人类的国王，带领着人类奔向理想国，而和人类缔约停战协议的正是他们。从此以后就没有了魔族与人类之分。

似乎，世界一点一点地改变着……

后记版本 2

若干年后。

据闻，有几个人类杀进魔王城堡，发现里面空无一人，于是打道回府了。回到了人类世界却被误认为是打败了魔王的勇者，从此过上了富足的生活。

还听说，有几个魔王族的人在一场交通意外中撞死了人类的国王，于是逃回了魔王族。可没想到却被误认为是他们暗杀了人类的国王，取得了“十佳魔王”的称号。从此以后，他们成为了勇者讨伐的重点对象。

似乎，世界并没有太大的改变。

文 大佐

邪魔院 小编带你走近日本

九兵卫

"我来提个建议，就是在杂志中设置一个日文游戏关键词的翻译栏目。因为我没学过日语，也不会使用中日字典。好多日文游戏很多关键词语都看不懂，很苦恼。我希望你们能把日文游戏经常出现的日文给翻译过来，让人一目了然。

——Email 金鹤鸣"



为了满足大家的要求，从本期开始，"邪魔院"将在每期页面的最下方新增"日语百科"小版块，"闲聊日语"也将照顾更多的未入门的读者。目的很简单，就是为了让大家对日语产生更多的了解与兴趣。各位如果还有其他的建议就赶紧来信吧！

流行与时尚　逛逛日本的游戏店

Gamers



■双剑合璧的 Gamers 总店。

提到秋叶原的游戏店，很多人第一反应就会想到"Gamers"这个名字。这家由日本 Broccoli 集团运营的 ACG 商品连锁店，目前也是全日本最大的游戏店之一。尤其是位于秋叶原千代田区的 Gamers 总店，整个建筑分为动画馆和游戏馆，两栋高达 8 层的相邻大楼中间通过连廊连接在一起，占地面积达到了惊人的 2388 平米。琳琅满目的商品足以让这里成为了所有玩家心驰神往的圣地。不过在 2007 年 1 月 18 日，这里也曾闹出过因入货不足而导致 X360 版《偶像大师》限定版几乎全部退订的负面新闻。

Bic Camera



■位于有乐町的 Bic Camera 分店。

虽然也同样销售游戏，但相比 Gamers，创建于 1978 年的 Bic Camera 的定位更接近于电器连锁店，其每年的家电销售量在日本全国也位列前五。采用点卡制的销售方式来激发顾客的购买欲望是 Bic Camera 的一大特色，经营模式上的创新令其一直走在同类连锁店的前列。除了电器零售业务以外，Bic Camera 也涉足广播公司、玩具、酿酒、体育健身器材等多个领域，可谓是一个全能企业。

Softmap

Softmap 成立于 1982 年，最初只是东京新宿区的一家电脑软件租赁公司。80 年代后期由于版权的原因而慢慢转型开始销售硬件。随着 FC 的大获成功，Softmap 的发展也迈入了新的阶段。通过 20 多年的发展，Softmap 目前已经成为一家以秋叶原为中心、包含全国 40 多家子店铺的大型连锁游戏商店。由于公司股东于 2005 年将部分股票抛售给了竞争对手 Bic Camera，所以严格来讲，Softmap 目前也可以被认为是 Bic Camera 旗下的子公司。



■秋叶原 Softmap 本馆。

东瀛采风　可口的日本便当

经常看日剧以及动漫的读者应该知道，日本人的午餐喜欢吃从家里携带的便当，尤其是学生和上班族。那么便当到底和我们通常见到的盒饭有什么区别，本期就让我们走近去看一看吧！

和亚洲大多数盛产稻米的国家一样，日本自古也将米饭作为一日三餐的主食。历史上最早的日式便当诞生于平安时代，人们将其称为"顿食"，形式上只是将饭团加上一些极为简单配菜放入同一个容器中而已，并不具有丰富的种类。直到江户时代，便当才逐渐融入贵族，饭盒也改为了做工精美漆器。而在生活节奏飞快的现代社会，便当则完全变成了名副其实的快餐食品。

制作便当的虽说是以便于携带为主要目的，但配餐时仍然要遵循一定的原则。一般来讲，4：3：2：1（即米饭占四成、鱼或者肉占三成、蔬菜占两成、腌菜或者点心占一成）是最传统也是最合理的搭配方式。

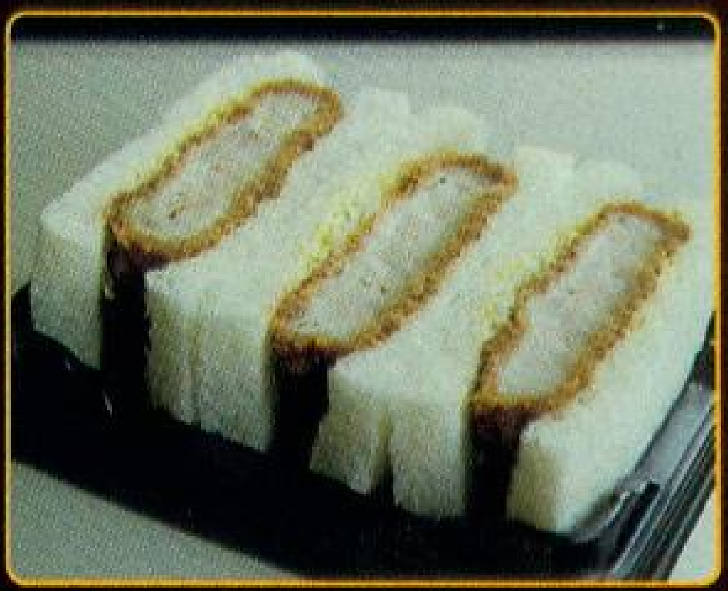
由于时间的限制，如今早早就起床准备便当的日本家庭并不是很多，大部分人会以当晚的饭菜来制作便当并放入冰箱保存；而当夏天气温很高时，封闭的容器中盛放的饭菜又比较容易变质，这两种情况都涉及到一个食物保质的问题。想要避免这样的问题，便当一般不能掺有有卤汁，食物在烹饪前也要充分加热，热饭热菜在放入饭盒之前还得事先冷却。此外，在饭盒放在通风干燥的地方在便当中加入一些梅干来也能起到一定的防腐作用。



▶经典的鲑鱼便当。除了主料以外还有猪扒、肉片、腌菜、玉米等辅料，但分量都不会太多。



▲寿司便当。烹制的工序较为复杂，但是不同口味的寿司卷可以自由选择搭配，特别是一些海鲜寿司。



▲猪排三明治便当。制作以及携带都很方便，适合那些来不及准备米饭的家庭。

闲聊日语　日语 Q&A vol.1

Q：学习日语第一步应该做什么？

A：如果想要从头开始学习日语，那么第一步肯定是要去记五十音图。有了这个前提，我们才能去读去写，而语法和单词则建立在读与写的基础之上。五十音图不需要去强行记忆，在阅读中加深印象也是个不错的方法。

Q：日语也需要背单词吗？

A：不仅要了解单词的意思，也要掌握它的词性以及使用场合。所以记忆单词的最佳方法，不是去对着单词表死背，而是尽量多地接触阅读与听力材料，结合语言环境来学习单词可以达到事半功倍的效果。

Q：何时会用到平假名与片假名？

A：平假名常常用来表示日语中的固有词汇及文法助词，在给日文汉字注音时一般也使用平假名，通俗易读是平假名的最大优点；而片假名则大部分出现在外来语以及拟声、拟态词中，另外片假名也会用于专有名词的书写。在少数场合下，为了表达一些特殊的语言环境，平假名和片假名也会相互转换使用。

日语百科

油断【ゆだん】——疏忽大意；
本気【ほんき】——认真、当真；
……ない——表示否定；
邪魔【じゃま】——妨碍、干扰；
焦る【あせる】——急躁、着急；
くだらない——无聊的、无意义的。

影漫搜查线

电影 MOVIE 漫画 COMIC 动画 ANIME 剧集 TELEPLAY

全面网罗 近期流行娱乐资讯

栏目主持 玛娜



今年的4月新番可谓全面开花，虽然上上期本栏目给大家带来了详细的收看指南，但是很多优秀的作品还没有来得及向各位介绍，本期就对此就行一个补完，同时也会对已经放映的新番进行一下简单的点评。

4月新番补完计划

文 九兵卫

4月新番陆续火热开播，各位看客是有惊喜当然也有失望。为了让大家对新番有个整体的了解而不至于只是走马观花，本期就在给大家继续透析4月新番的同时放出一些播映后的观后感。还没有决定好要选择哪部片的人，可要认真仔细地往下面看了哦！

Part 1 新番透析

神曲奏界 红S

原名 神曲奏界ポリフォニカ クリムゾンS 制作 Diomedea
声优 神谷浩史，户松遥，川澄绫子，小西克幸，水树奈奈



被称为波利佛尼卡的大陆，是与真实世界有着紧密关联的存在。而精灵则需要通过“神曲”来构筑波利佛尼卡的技术体系。当人类逐渐解开这虚构的世界中隐藏的秘密，有关于精灵背后的真相也慢慢水落石出……

相比而言，《神曲奏界 红S》在4月新番中并不算是最热门的。《神曲奏界》最早是ocelot发行的电子小说系列，因其独具特色的世界观以及唯美的人设风格获得了很多人好评，后来也曾先后移植到PSP以及PS2平台。本作的TV动画版第一季于两年前上映，共12话。本次即将上映的第二季《红S》的故事在时间轴上要早于第一季，将以整个系列中的“学生篇”为主题。由于《红S》的剧本更换了先前小说版的作者榊一郎，所以第二季在剧情方面的变化将非常值得FANS去关注。

点评 原作的世界观带有浓重的幻想色彩，相关名词比较多。不过对于TV版动画，即使是没有看过小说的人，也不会觉得太生涩。动画的音乐非常不错，主旋律也是一大亮点。声优部分，户松遥依然走娇蛮路线，这反倒让主角显得有些成熟；而水树奈奈、川澄绫子以及神谷浩史这些老牌演员则成熟许多，刻画角色的形象游刃有余。



咲 SAKI

原名 咲－SAKI－ 制作 GONZO
声优 植田佳奈，小清水亚美，钉宫理惠，伊藤静



一直以来，和麻将相关的游戏很多，但是该类题材的动画倒并不多见。这部动画改编自刊登于《少年GANGAN》的连载漫画，讲述一群以全国高中生麻将大会冠军为目标的女生们的故事。

本作又名《天才麻将少女》，整体定位类似于《棋魂》等作品，只不过本作最吸引人的地方在于颇具萌点的女生，麻将只是用来人物间用来比试的一个载体而已。因此，就算是不太理解日本麻将的规则人，也完全体验动画的精彩之处。需要提一下的是，本作的TV版配音阵容非常强大，“声优控”对本作应该比较有爱。

点评 各色萌少女是本片的卖点，将麻将对决与萌少女融为一体便是本作的特色所在。可能是文化上的差异，即使能理解日本麻将的规则并跟得上动画中的思路，很多人还是会觉得以麻将作为社团活动的设定有点别扭，突破了这个障碍，观看本片就会很自然了。



游魂

原名 タユタマ －Kiss on my Deity－ 制作 SILVER LINK
声优 日野聪，力丸乃梨子，下田麻美，水桥香织



就读于创圣学院的主人公泉户裕理，对学校施行操场扩张计划需要拆除八衢神社一事心怀担忧，因为据说那里寄宿着守护土地的“摇荡之神”。某晚，泉户裕理偷偷和朋友流进神社并举行神灵送魂仪式后，一位有狐狸耳和尾的神秘小女孩出现在他的眼前。泉户裕理替其取名为“真白”……

对GalGame稍有接触的人对Lump of Sugar这家公司的名字可能并不陌生，《游魂》正是其最著名的三部作品之一。游戏原作于去年7月发售，仅仅相隔半年的时间就被改编为动画，也从侧面反映了其人气蹿升之迅速。鉴于动画中各种性格的女性角色“异常”丰富，因此后宫色彩也会相对浓重些。



点评 和游戏原作一样，TV版动画同样会一个不漏地保留Gal要素。妖魔与恶灵并不是本作的重点，主角的后宫之路才是故事的主线，基于这一点，动画中的杀必死镜头自然也不会少，没有玩过原作的人不妨借此片来了解一下游戏。

初恋限定。

原名 初恋限定。 制作 J.C.STAFF
声优 伊濑茉莉也，丰崎爱生，伊藤静，田中理惠



说起4月新番中为数不多的纯爱类作品，当然就要提到这部画风清新的《初恋限定。》。原作是2007年连载于《周刊少年JUMP》的漫画，讲述的是校园中8名女中学生各不相同的初恋故事，作者河下水希还曾经给我们带来过《草莓100%》。

除了最大限度地将漫画版的精髓进行还原以外，有趣的是，这次动画版的编剧、人设以及音响监督都曾参与过《君吻》的制作，我们也能因此大致揣摩出本作的风格。另外，TV版还未开播时本作的广播剧就已经先行与我们见面，相信各种周边的计划也会很快陆续展开。

点评 虽说是恋爱题材，但本作并没有让人觉得昏昏欲睡。通过不同女生所经历的故事来描述初恋的感觉，并在其中插入生动搞笑的元素，这样使得人物的性格与故事的风趣程度都有不错表现，本片绝对是4月新番中非常令人满意的一部作品。



Phantom

原名 Phantom –Requiem for the Phantom–
制作 BEE TRAIN **声优** 高垣彩阳，入野自由，泽城美雪



在美国的黑社会中连续发生黑手党干部遭暗杀的事件。而这一切都与神秘组织inferno以及组织中的最强暗杀者phantom有关。前往美国旅行的少年偶然被卷入到事件中并遇到phantom。得知phantom真实身分的少年记忆被抹去，在组织和phantom的培养下不知不觉间成长为了最强的暗杀者，然而此时他与phantom却产生了难以捉摸的爱情……

N+这个名字大家应该都很熟悉，而本作是其为了庆祝建社10周年的纪念作品。动画本身由N+的同名游戏改编而来，整体偏重于现实风格。由于著名动画编剧黑田洋介的加入(代表作有《高达00》、《地狱之歌OVA》、《机神咆吼》等)，因此本作将战斗与爱情融为一体的剧情将是非常值得一看的。



点评 看了前几话之后，本片让人不由联想到《黑之契约者》，两者确实很多地方有些神似。本作的战斗场面很过瘾，节奏较为明快。尽管前期的剧情上会相对阴暗一点，但将各种事件联系起来之后，观众的注意力也能渐渐地被吸引，尤其是男女主角之间心理的微妙变化。

Part 2 新番观后感

战国BASARA

推荐度 ★★★☆



点评 当第1话的画面中出现盘坐着的阿市以及春日的镜头时，大部分人跪拜了。没错，期待女性角色的人可能要略微失望，动画中取而代之的是武田信玄和真田幸村之间的“热情”演出等女性向镜头，观众是否对此买账那就因人而异了。但话说回来，TV动画的战斗还是那么夸张、角色的演出也还是那么华丽。原作那种喧哗和热血的精髓还是不折不扣地传达到了。

战场的女武神

推荐度 ★★★★



点评 本作的TV动画制作非常精良，而且令人惊喜的是，TV版动画不但在剧情上略微进行了有益的改动，画面上也还原了类似游戏中的水彩渲染的风格，让人看上去极为舒服。这对玩过原作的人来说吸引力也是非常大的。这里还要向大家强烈推荐本作的片尾曲，歌曲和ED动画都很活泼有趣，各位务必不要错过啦。

香格里拉

推荐度 ★★☆☆



点评 初看之下，村田莲尔人设的还原度值得商榷，近未来的科幻世界观会让初次接触本作的观众有些唐突，而且部分“特殊”角色可能需要适应才能接受。但毕竟女主角北条国子在逆境中奋起抗争的主题还是比较积极的，各方势力之间的激烈矛盾也是本作不可错过的精彩之处。

轻音!

推荐度 ★★★★



点评 动画的人物设定很有京都的风格，生活化的氛围会让观看者觉得非常放松。当然，本作并不像《幸运星》那样包含众多高深的宅知识，所以大家只要跟着有点呆呆傻傻的女主角平泽唯一起体验轻音部的惬意而丰富社团生活就可以了。总之，该作是一部萌点多多的动画，对这一类作品没有抵抗力或者很爱玩音乐的人可要小心了。

旋风管家 第二季

推荐度 ★★★☆



点评 第二季的第1话就来了个新老角色大聚会，这也算是回馈了一直支持着本作的广大铁杆“管家党”。而这次新加入的几名角色是FANS最关注的地方，从现阶段来推断这些角色应该在搞笑度方面不输于老面孔，还是很值得期待的。但说老实话，新一季给人的新鲜感还是少了一点。

近期关注 FOCUSING

Anime 动画 《名侦探柯南2009 漆黑的追迹者》

Meitantei Conan:Shikkoku no cheisa

类型 悬疑 上映日期 2009年4月18日(日本)



柯南的电影版至今已经推出了12部，今年上映的这部将是数字有着独特含义的第13部，而这一部电影版中，柯南也终于将和藏在幕后的黑衣组织展开对决，一场宿命之战即将上演！本片中，曾给柯南灌下毒药导致其变成小孩的神秘黑衣男子“琴酒”会自《通往天国的倒计时》后第二次在剧场版中登场，故事和系列开始的起点相关联，相信会让很多柯南的FANS感兴趣，至于本作究竟到底会不会是系列的收官之作，这也是许多人所关心的问题。



Anime 动画 《大战外星人》 Monsters vs. Aliens

类型 科幻 上映日期 2009年3月31日(中国)



近期的3D电影攻势确实相当迅猛，自《地心游记3D》和《闪电狗》之后，梦工厂又推出了一部全新的以外星人为题材的3D动画。本片讲述了外星人突然袭击地球的故事，被军方带到秘密基地进行研究的女孩苏珊和怪物们挺身而出，为拯救地球和人类而战。相信看过《超人特工队》的人应该第一眼就从海报上发现了皮克斯的独特风格，没错，这部由怪兽、外星人、机器人、愚蠢地球人组成的动画片将让我们享受一次疯狂的立体盛筵。



编辑推荐 EDITOR'S CHOICE

Anime 动画 《龙珠 改》 Dragonball kai

首播时间 2009年4月5日





说起《龙珠》，那可几乎是无人不知无人不晓，今年正好赶上了“《龙珠》年”——漫画连载二十五周年外加动画开播二十周年，无数《龙珠》的衍生商品都应运而生。

从4月5日开始，日本方面每周开始播放名为《龙珠 改》的动画，这部动画号称是将原作通过全新数码技术进行润色处理，并将画面进行高清晰化，而全部音效都将重新混路，而原配声优也将为角色重新进行配音，相信不少《龙珠》粉丝听到这个消息一定是欢呼雀跃吧？

可实际情况远没有想像中那么好，片头片尾的确是重新制作过的，片头曲片尾曲也是全新的，但片子本身嘛……所谓的“HD化”其实比较勉强，的确是比原来清晰了一些，但是远不如当初宣传的那样“完全重新制作”，至于配音嘛，我看也不过是把音质加强了一些而已。

当然，这并不是说本作完全一无是处，动画选择了原作中人气度最高的一部分，从孙悟空的哥哥拉帝兹来到地球，一直会播放到沙鲁游戏的结束，内容上来说绝对是相当精彩。只是希望制作方能够再多一点诚意就好了……



游戏文化 影漫搜查线



极道之龙

《如龙3》剧情小说



1 冲绳

在靠近海岸的一排民宅中，有一座小小的孤儿院。孤儿院的出现是突如其来的，在周围居民都没有注意到的时候，一名看起来很凶狠的男人带着一个小女孩搬进了那栋房子里，没过多久，男人就在房前的围墙上立出了孤儿院的名字。

牵牛花孤儿院。

因为那名男子实在是很显眼，加上外地人又很少，附近的居民们都忍不住竖起耳朵，仔细留意孤儿院中的一举一动。不过两个人除了打扫和买东西之外似乎并没有什么奇怪的举动，很快，孤儿院里就住进了一些孩子，一群不怕生的小孩每天都在周围的田地和海滩上打打闹闹，让平静的街道仿佛煮开了锅一样。

居民们仍然在密切关注着孤儿院里的各种动静，只不过渐渐地，那名只有长相比较凶狠的男人已经不是他们注意的对象了，孤儿院也



慢慢被他们所接纳，他们开始习惯于每天晚上听到周围传来孩子们玩耍的声音。

当孤儿院彻底进入岛民们的生活中，是那名男子搬来一年之后的事情。

微风轻轻地吹拂着岸边的椰树与海面，不停发出悉悉索索的声音，悬在正空的烈日正全力灼烤着地面，让人连眼睛都不想睁开。

在一片干净的白沙地上，戴着草帽的泽村遥轻轻扶了一下帽檐，聚精会神地凝望着澄静的海面，突然之间，海面上冒出了一个男人的脑袋，遥也立刻从沙地上跳了起来，挥舞着右手开心地叫道。

“叔叔！”

桐生一马踏着大步走到海滩上，高高地举起了手中的大鱼。

“今天的晚饭。”

没过多久，新鲜的大鱼就变成了牵牛花孤儿院的桌上佳肴，遥和桐生一边从孩子们丢得满天飞的球里穿行过去，一边将饭菜摆到院子里的长桌上。洒上香菇和野菜的红烧鱼散发出的香气立刻将孩子们都吸引到了餐桌旁边。

“啊，是力也哥哥！”

一个孩子突然尖叫起来，飞快地扑到了正从大门走进来的年轻人面前。

“力也哥哥！我们来玩棒球吧！”

其他孩子也一溜烟地跑过去，兴高采烈地叫道，然而那名年轻人却只是满腹心事地随便应合了几声，将目光投向了桐生。





“大哥……老大他……老大遭枪击了。”

同日 同时刻 东京市中心

一辆黑色的加长劳斯莱斯从市内高速上呼啸而过，车里面对面坐着两名穿着黑西装的男子。一阵电话铃声突然响起，其中一名秘书模样的男子接起说了几句，便将移动电话毕恭毕敬地向靠窗而坐的另一个人递去。

“会长，您的电话。”

“谁？”

被称为会长的年轻男人无动于衷地注视着车外。

“对方说，只要说‘那个计划的事情’您就明白了。”

一丝不易觉察的厌烦情绪从会长的脸上浮现出来，男子接过电话，将它放到自己的耳边。

“我是堂岛。嗯，关于那件事，我不是之前就已经表示拒绝了吗？这件事东城会绝不插手。”

电话的另一头似乎非常难缠，堂岛换了一次坐姿，双眉皱得越来越紧。

“我不是说了拒绝吗？不管出100亿还是200亿答案都是一样，挂了。”

堂岛重重地合上手机，若有所思地瞪视着前方。

“会长……”秘书小心翼翼地问道，“刚才的电话是不是关于‘冲绳’的那件事？”

堂岛双手抱在胸前，一言不发，熟知堂岛脾性的秘书忍不住再度询问道。

“真的要拒绝吗？”

“什么意思？”

“据您所示，现在我们只能依靠直系白峰会的上纳金来维持，如果我们能接手冲绳那件事的话……获得的钱够我们吃10年的，大概会有1000亿啊！不……比这个还多！”

观察到会长脸上的表情并没有什么变化，秘书继续说道，“而且现在要是能卖给那个人一个人情，今后就能和政界结成坚固的关系……”

“给我闭嘴！”没等秘书说完，堂岛就喝止了他，“这个我当然知道，但是，我不能夺走‘那片土地’。”

“……是因为四代目吗？”

“四代目数次拯救了东城会，我怎能夺去他的栖身之所。”

堂岛长叹了一声，对司机说道。

“立即返回本部。”

“唉？会长，预定的聚餐怎么办？”秘书惊讶地抬起头。

“取消吧。和那个相比，现在首先要加强组织管理，我不希望我们的人擅自插手冲绳土地收买一事。”

堂岛的专用座架刚一驶进东城会本部，恭候在一边的属下就立刻迎上前去打开了车门，两侧的黑衣男子也立刻恭敬地弯腰行礼。

“会长，您辛苦了！”

堂岛正要迈入大堂，一个手下突然追赶上来。

“会长，刚才有客人前来拜访。”

“是谁？”

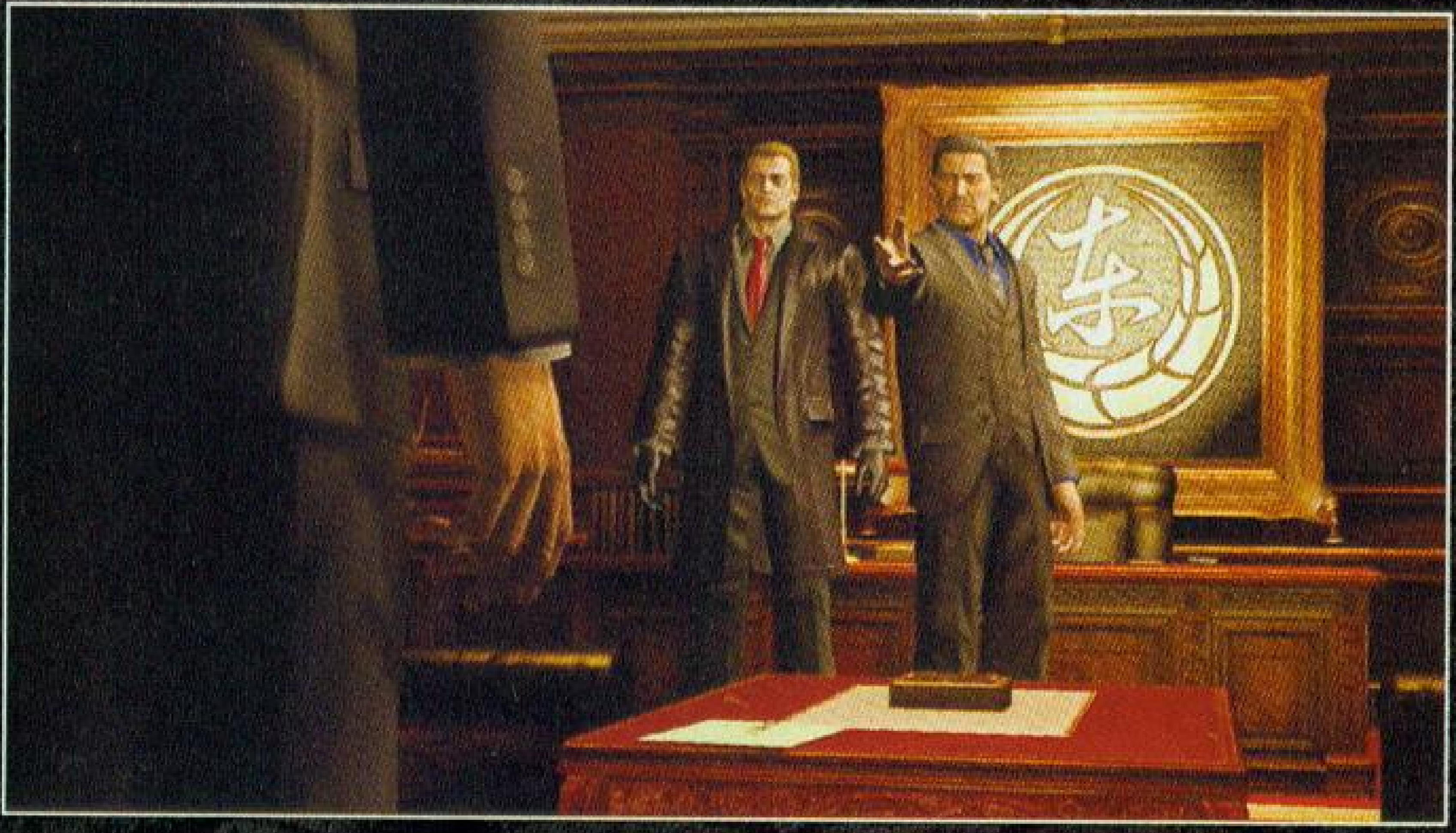
“这个嘛……”手下轻轻俯在堂岛耳边说了一个名字。

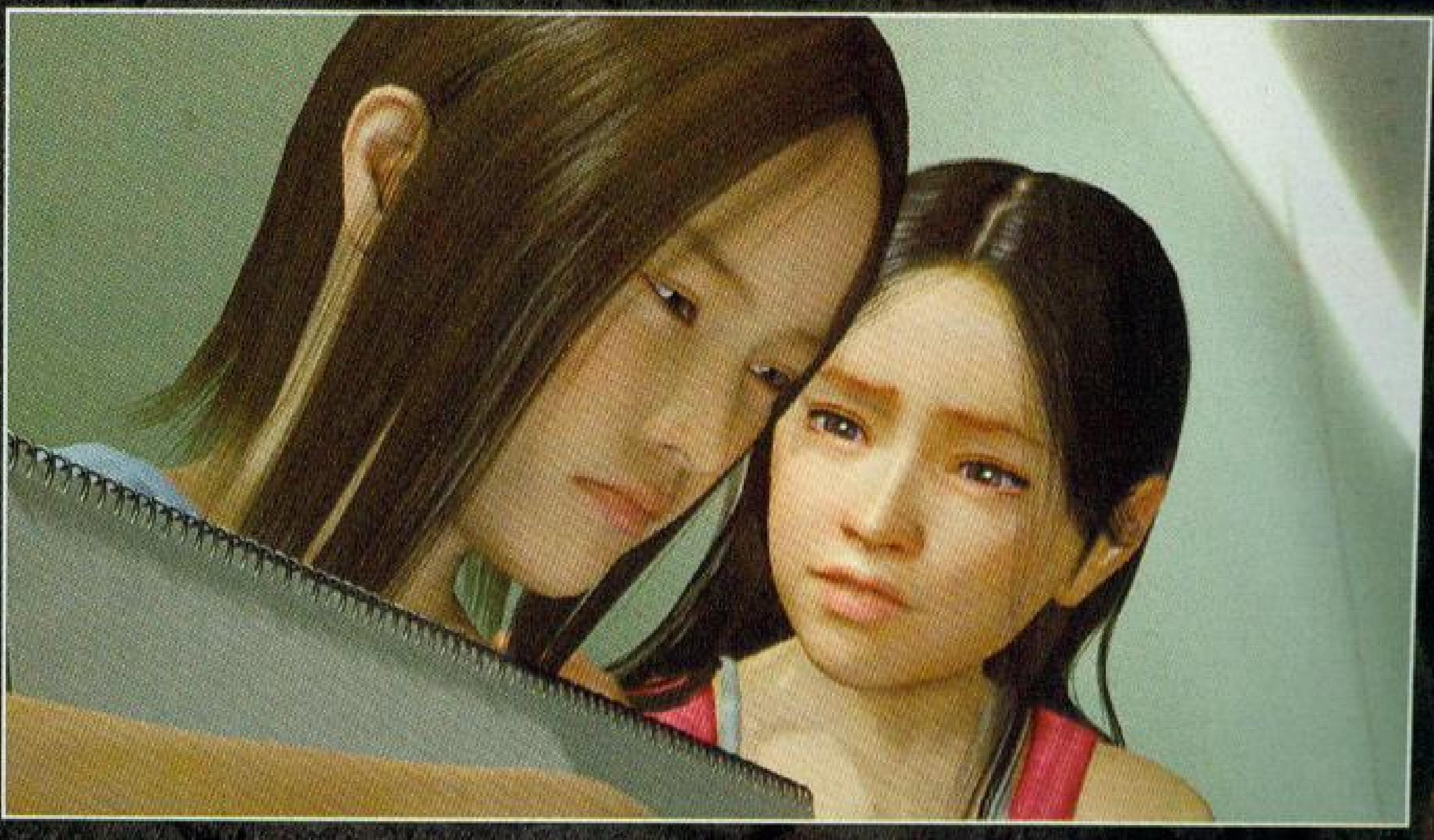
“什么？”

“是真的，怎么看都是他本人没错。”手下慌忙低下头，“现在他正在会长室恭候。”

如果是那个人的话……今天还真是不平静的一天啊。堂岛的眉头再次紧皱起来，顾不上说什么就径直向会长室走去。

推开会长室的木门，一名外国人和一名中年人正站在窗边，悠闲地等待着他的到来。听到脚步声，中年男子转过了头，那熟悉的面孔令堂岛一时之间几乎说不出话来。





“风、风间先生！”

没错……那正是堂岛所见过的风间新太郎，无论是长相还是身材都与风间完全一样，但是，风间又怎么可能出现在这里呢？他已经……他已经，堂岛压抑住自己的惊讶，将会长室的门关紧，“您不是已经死了吗？”

“让你吃惊了吗？”风间从窗边走到茶几处，将手里的一份用密封袋装着的文件丢在了堂岛面前。“这是对于目前的你来说非常重要的东西。”

堂岛拆开密封袋，里面装着的竟是冲绳的土地权利书。

“但是，那片土地是四代目……”

“我知道，你无法夺去桐生一马所生活的土地，所以我们替你取得了权利书。”

“为什么要这样做？”堂岛惊讶地注视着风间。那个男人明明是一手将桐生抚养成人的前辈，有什么理由让他想夺走自己孩子的存身之地……

“现在我们不能让东城会撤出冲绳土地收买一事。”

“但是……但是我对于冲绳那件事已经决定不插手了……”

“你是东城会的六代目，要养活三万成员的你不应该说这种话吧。”

风间锐利的目光直射堂岛的双眼，带来了一股强烈的威压感。

“即便如此……即便如此我还是要拒绝的话呢？”

“这真是让我为难了。”

说着，风间伸出右手摸向胸前，堂岛见状立刻抽出腰间的手枪，然而，未等他瞄准对方，一股血花就从他的胸前溅了起来。堂岛捂着伤口，没能发出声音，就仰面倒在了会长室的地毯上。

同时刻 冲绳

医院的急救室前响起了急促的脚步声，正坐在长椅上发呆的一名胖胖的男子千夫听到脚步，立刻站起来迎向匆忙赶来的桐生一马和力也。

“名嘉原怎么样了？”桐生单刀直入地问道。

“现在还在抢救……”千夫面对着两人询问的目光，低下了头，没有继续说下去。

“混蛋！”力也举起拳头，狠狠地砸在墙壁上。

遥则朝着静静坐在长椅上的长发少女跑了过去，这段时间里，少女一直抱着手中的素描簿坐在长椅上，似乎对其他人的到来无动于衷，在遥和桐生的询问之下，她才默默地点了点头，表示自己没有关系。

“知道犯人是谁吗？”桐生转而向千夫继续问道。

“不知道，当时只有老大和小姐两个人在场，似乎老大的腹部中了数枪……”

“是不是哪个组织的报复？”

“应该不是，多半是和土地收买有关系，放在事务所中的那个土地权利书也不见了。”

咲突然站了起来，将抱在怀里的素描簿递到了桐生的手里，素描簿上用铅笔画出了一个男人的头像。看到那张画像的同时，桐生难以置信地瞪大了眼睛。

“……是他开的枪吗？”

咲肯定地点了点头。

桐生紧紧盯着画像中的人，神情凝重了下来。

“大哥，你认识画里的这个人吗？”力也好奇地凑过来，向素描簿上望了一眼。

“嗯……”桐生凝视着画像，画像中的人也与他对视着，像是将他带入了几年前的回忆中。“他是我的老大……风间……”



两年前，东京，神室町

“今天出发是吧？”

狭山薰抱着一束花走到了桐生的身边，她环顾着墓碑上熟悉的名字，轻声道。

“我也是来道别的。”

将花束放到锦山彰和寺田行雄的墓前，薰轻轻地将双手合到一起，闭上了双眼。“去哪里？”

“美国。”薰努力露出释然的微笑，“已经决定要去美国接受培训了，我想要实现自己的梦想，正视自己的人生，就像你那样。”

“好。”

桐生点了点头。

狭山薰一直以来都有作为警察的梦想，而他却只是期盼归隐平静的黑道，他们一直生存着的都是不同的世界。正巧，在东城会与近江联合之间发生抗争让警视厅的颜面大失，再加上警察内部爆出的丑闻，为了堵住所有人的嘴，警视厅中所有牵涉到这次黑帮争斗的警员都得到了晋升，薰也是其中的一员，她终于顺利进入了自己想要进入的部门。

“那么，我该走了。”薰微笑着点了点头，“保重啊。”

“嗯，你也是。”桐生牵起遥的手，向薰挥手道别。



一年前，2008年3月，冲绳

在解决近江联合与东城会的纠纷后，桐生再次拒绝了成为会长的提议，将东城会托付给了堂岛大吾，并拜托真岛吾朗协助大吾之后便离开了东京在冲绳定居下来。

受到养父风间的影响，桐生开办了一家小小的孤儿院，由遥和自己两个人照顾所有的孤儿。开始的时候，无论是做饭还是打扫桐生都一窍不通，不过在长时间的摸索下终于慢慢熟悉了这全新的生活。牵牛花孤儿院就像是一个全新的起点，将过去的一切



都与他分隔开来，在与孩子们相处的时间里，桐生变得更加平静起来。

但是，很快，这平静的生活又一次被打断。国土交通大臣玲木善信提出了要在冲绳建立旅游度假区的法案，这条法案在一些亟盼冲绳的经济快速发展的民众中得到了很高的支持率，而牵牛花孤儿院正是在旅游度假区的划定范围之内。

受到法案的影响，孤儿院中开始经常收到催促桐生等人搬走的通知，也时常有一些不认识的男人们在附近频繁出现，让孩子们都感到非常害怕。

就在桐生站在院子里劈柴的同时，一辆卡车正停在孤儿院门口，车里的两名男子毫不避讳地监视着桐生的一举一动。桐生放下斧头，向卡车的方向走去，靠近之后，可以看到车里坐着一个金色头发的胖子和一个穿着花衬衣的年轻人，而卡车上则印着“有限会社名嘉原兴业”几个大字。

桐生直对着卡车大步走去，车里的两个人没有想到他的举动，慌慌张张地把架在方向盘上的腿放了下来。

“不好了，千夫。”穿着花衬衣的男人小声对身边的人说道，“快点！来了。”

卡车随即发动起来，在桐生走近之前迅速沿着小路开进了琉球街的方向。桐生冷哼一声，也跟进了街里。

虽然街上的行人络绎不绝，不过对于桐生来说，想在这茫茫人海中寻找一辆车倒不算件难事。没过多久，正蹲在路边吃冰棍的两个男人的身影便出现在了他的眼前。

“嘿，小混混们。”桐生大踏步走了过去，看到桐生的同时，胖胖的男子不禁慌张起来，紧紧地拉住花衬衣的袖子。而花衬衣则甩开了他，挑衅般地走到桐生的面前。

“你们是琉道一家的小弟吧？”

“啊，是又怎么样？”

“我们规规矩矩地交房租，却突然收到这个东西，究竟打的是什么主意？”桐生掏出收到的通知询问道。

“啊？规规矩矩？别逗了。哪有后背有那种纹身的规矩人？”花衬衣发出了一声冷笑。

“总之，孩子们被吓到了，以后别让我再看见你们。”

“我们啊……非常讨厌从内地来的家伙。赶快滚出冲绳！”

“这就是让我们搬迁的理由



吗？”

“这个嘛，要是非想要知道的话，直接去问我们老大吧。”花衬衣挑起一条眉毛，得意洋洋地瞪着桐生，桐生没有理他，转身朝街的另一边走去。

“等等！想去哪里啊？”

“琉道一家的事务所，去会会你们老大。”

金发的胖子闻言面色急变，立刻从兜里掏出手机想要联系组里，却被花衬衣阻止了。

“没必要特意跟组里联络，我们的工作就是监视你们，但是，不能让你随随便便就跑到事务所去，如果那样的话我会很没面子的。”花衬衣双腿分开一步，“如果想要去见老大的话，先打倒我再说！”

“哦……这样就行了吗。”桐生神情自若地反问道。

“别小瞧人，大叔！你真以为能打倒我老大吗？”对桐生的反应感到很不满的胖子跳了出来，“我大哥是琉道一家的少当家，人称‘素手喧哗之蛇’的岛袋力也！”

配合着胖子的介绍，力也仰起下巴，用眼角俯视着桐生。

“算了吧，你自己也不想丢脸吧。虽然不知道你在冲绳怎样的有名，不过这种程度的恐吓可不是在哪都行得通的。”

“千夫，拿着。”

力也强忍住怒气，脱下衬衣交到身边小弟的手中，露出了背上一条吐出长长信子的蛇型纹身。

“非常不错的长虫啊。”

“错了，笨蛋！”力也愤怒地转过身，像是受到了莫大屈辱般地叫道，“不是长虫，蛇，是蛇，毒蛇！蛇是冲绳之魂，我背负着冲绳之心，现在就让你这个内地佬尝一尝真正冲绳汉子的厉害。”

说着，力也就冲了上来，伸出拳头想要打上桐生，桐生只是轻轻偏了偏头便躲过了拳头，将对方的手腕紧紧抓住。力也惊讶地看着桐生，想要抽出自己的手腕，却被一股巨大的力量带动着凌空绕了一个圈，狠狠地仰面摔倒在路上。

一切发生的都太快了，千夫张大嘴巴注视着发生的一切，紧张得连脚都无法迈出一步，呆了半天才想起来去扶起自己的大哥。

“怎么样，说好了的，带我去你们老大那里。”

桐生走到力也面前，再次提出了要求。

琉道一家的事务所设立在一个小小的背巷里，从外面的装修来看相当朴素，不像是黑道会选择的地方。将桐生带到事务所一间看起来很普通的有庭院的房间后，力也恭恭敬敬地叫出了自己的老大名嘉原茂。

“你就是桐生吧，听说你管教了一下我们家力也。”名嘉原盘起腿坐到了坐垫上，用审视的目光掂量着桐生，同样，桐生也仔细地打量着名嘉原。

那是一个有点矮胖的壮实老头，两条黑色的浓眉与密集的胡须间夹着一双小而精明的眼睛，老头穿着白色背心，在肩膀上可以看到一块由后背延伸过来的巨大纹身。

“为什么我们必须搬走，我想知道理由。”桐生单刀直入地切入正题。名嘉原想了一下，没有立刻回答他，而是转头朝向院子里叫道，“阿咲。”

院子里是一名正坐在走廊上画画的少女，听到名嘉原的声音，少女停下了笔转过头来。

“我和这位叔叔有点话要说，



回自己屋里去好吗？”

少女望了桐生一眼，不发一言地站起身，推开门离开了院子。

“这孩子以前看过很可怕的事情，一直都不会说话。”名嘉原望着咲的背影，摇头叹息道。

“我想知道你驱逐我们的理由。”

“理由嘛，有很多。”名嘉原调整了坐姿，回答道，“现在冲绳正在搞度假村开发计划，需要一块与海滩相连的土地，你那家孤儿院正是最适合不过的地方。而且，目前国土大臣前来冲绳访问，地方政府对这件事也很重视，如果成功了，我们可以得到不少好处。更重要的是冲绳的经济会因此腾飞，不管从



哪方面来说，我们都要支持这次的土地开发计划。”

“……我明白了。”听完名嘉原的解释，桐生点头道。

“那么……”名嘉原以期待的眼神望向桐生，然而，听到的却是斩钉截铁的拒绝。

“你的提议虽然不错，但是，终究是常言道‘黑道任性而为’，我曾经也是黑道中人，找个什么理由就闯入他人的生活，这种事表面上带来了好处，但是，由于我们的事情而颠沛流离的孩子们将会怎样？只要我在孤儿院一天，就绝不会让他们遭遇这样的事情。”说着，桐生站起身来，“话说完了，我告辞了。”

“喂！等等！小子！”名嘉原喝止住了桐生，举起房间一角的武士刀正对向打算离去的桐生，“我在冲绳生长了六十年，还没有老到要内地来的小子对我说教的程度！”

“你真的觉得这样做好吗？现在这里杀了我，再把孩子们都赶出去，这样你就满意了吗？如果你是真的爱冲绳的话，比起让我们搬走来说，还有其他更重要的事情要去做吧？”

在桐生认真的眼神下，名嘉原一时竟不知道该如何反驳，只是举着长刀，默默地注视着桐生推开房间的拉门。

“对了，如果你用暴力来对付我们也无所谓。”桐生突然转过身来补充道。“到那时，我也绝不会手软的。”

话音刚落，桐生便推开门大步离开了房间，名嘉原仍是站在原地默默地望着对方离去，只是手中的刀不知何时已掉到了地上。



3 下一则新闻。

自民党希望在明年通过众议院审批的“冲绳美军基地扩大法案”的关键人物国防大臣田宫隆造，与同时推进度假胜地开发计划的责任人国土交通大臣铃木善信今天同时前往冲绳进行视察。

以导入被称为日本防卫关键的弹道导弹防卫系统，通称“新BMD系统”为目标的田宫大臣，另一方面是一直反对冲绳美军基地扩大法案，同时为了扩大冲绳的内需而推进度假胜地开发的铃木大臣，意见迥异的两位大臣同时访问冲绳这一事件受到了政经界人士的广泛关注。在田宫大臣到达当地之前，机场外就出现了大批反对基地扩大计划的市民，手持反对标语进行抗议，另一方面，铃木大臣则受到支持建设度假胜地扩大内需的当地金融界人士的欢迎，并前往开发候补地区进行视察。田宫大臣的美军基地扩大法案，铃木大臣的度假胜地开发计划，在当地双方的意见也无法统一，为了使法案成立，两位大臣还必须在各方面进行调整。

对于两位大臣突然造访冲绳，在野党则提出了田宫是借铃木的冲绳度假胜地开发计划强行推进美军基地扩大法案的疑问……

……





新闻的声音在桐生按下遥控器的同时被生硬地切断，桐生点燃了一根烟，吸了几口，这时，屋外突然传来了力也的声音，他一个人来到了牵牛花孤儿院。

“又是你？我是不会改变主意的。”桐生厌烦地走到院子里，没等对方开口就干脆地拒绝道。

“不，今天不是因为这个……”力也毕恭毕敬地站得笔直，“今天有件事一定要拜托大哥……”

“有什么事想拜托我？”

“现在老大已经慌了手脚，因此想请大哥出面，先让老大镇定下来。”

“为什么是我？”桐生不禁感到了一点古怪。

“通过上次那件事，老大好像十分敬重大哥，所以只有大哥才能办得到！”

“等等，为什么从刚才开始就称呼我‘大哥大哥’的？”

“这个……”好像被桐生问了一个很难以回答的问题，力也皱着眉头，重复道，“大哥难道不是大哥吗？”

“你是琉道一家的少当家吧，我怎么会是你的大哥什么的。像你这样的家伙叫我大哥的话，会对孩子们有坏影响的。”

“这也没什么吧！我十分敬佩大哥的强大和男子气概！对我来说，大哥就是大哥！”

看着力也手舞足蹈的模样，桐生一时之间竟不知道该说什么来阻止他，在这期间，力也已经叫来了接他去事务所的卡车。

和上次来的时候相比，这回见到的事务所确实得用凌乱来形容，东西丢的到处都是的大厅里，千夫一个人坐在那里，正捂着脑袋上青紫色的瘀伤叫疼。

名嘉原正在上次和桐生会面的房间里喝酒发飚，桐生推门进去的时候，他正醉醺醺地大声咒骂着听不清的句子。

“看来发了很大的火啊。”桐生坐到名嘉原的面前，顺手扶起了倒在地上的酒瓶。“我在来的路上也听力也说了，是因为咲的缘故吗？”

“啊……你也知道了啊。”面对桐生，名嘉原似乎清醒了一点，“咲的亲生母亲忽然来找她，把她带走了。什么嘛……明明咲是我收养的，那女人从来没对女儿尽过一点义务，现在突然冒出来……”

“咲也是这么想的吗？”

“啊？”名嘉原睁大眼睛，一时无法弄清桐生的意思。

“咲到底是怎么想的，你怕是也不知道吧？她到底是只想见亲生母亲一面，还是不想和你这个养父生活在一起，不如亲自去问问她，如果不知道她是怎么想的，就算在这里乱发脾气也没法当好一个父亲。”

话虽如此，桐生也能明白名嘉原作为一名养父的心情，虽然想要明白一切，但却又不敢去真的询问，



只能自己一个人妄加猜测小女孩的想法。

“算了，我去找咲谈谈。”桐生不再废话，站起身来便要离开房间，他的举动让名嘉原大吃了一惊。

“等等，我可是想要夺走土地的人……”

“放心吧，我不会以找回咲为条件来谈土地那件事，这和土地是两回事。不过，我要先借你手下的小子们用用。”

说着，桐生一把推开会客室的门，和力也一起冲出了事务所。

在力也的介绍下，桐生大致理清了和琉道一家有关的各种其他势力。在冲绳，控制着黑道的并不仅仅只有琉道一家独大，以暴力敛财发展起来的玉城组也是冲绳的有名组织，不过与从事正经生意的琉道一家相比，玉城组则为了势力的扩张什么都干，而咲的母亲似乎和玉城组组长玉城铁生的关系很好。

“如果要找咲，她应该会被带去玉城组。”力也将自己的推测全盘告诉了桐生。

桐生让力也留在外面，自己一个人推开了玉城组事务所的大门，大厅中，四个手持武器的小混混似乎正在等着他的到来。

“咲在哪里？”桐生扫视着迎上来的小喽罗，心里已经有了几分把握。

“是为了那小孩啊？小孩在我们老大的房间里，但是，在见到那小孩之前，你已经死了！”领头的那个小喽罗正为自己说出的无聊笑话而得意地大笑着，桐生早已一脚将他踢到了墙壁上，接下



泉

来，剩下的几个小喽罗也被三下五除二地搞定，桐生随手掂起掉落在地上的棍子，便向着楼顶冲了上去。

没有多余的时间理会那些杂鱼，桐生一边快速爬上楼梯，一边将扑出来的混混们迅速击昏。终于来到了会长室之前，桐生一脚踢开房门，咲，一个短发的中年女人，还有穿着红色西装的瘦削男子正在会长室里。

“琉道一家的新人吗？敢孤身一人闯到这里来，有点胆量啊。”穿着红西装的男人应该就是玉城组的组长玉城铁生，他上下地大量着桐生，像是看到了什么有趣的东西。

“我不是琉道一家的人，只是来带这个孩子回去的。”

玉城铁生发出一声冷笑，双手撑着巨大的办公桌站了起来。“你还想糊弄我吗？能找这个孩子的也只有名嘉原而已了。”

“不管怎样，总之我要把这孩子带走。”

“别开玩笑了，这么重要的交易筹码能让你轻松夺走吗？”

“交易？”

“连这个都不知道就跑来了。”玉城铁生嘲讽般地大笑起来，“真是个大好人啊。不过这个小姑娘也是够可怜的，父亲就在面前上了吊，妈妈为了别的男人绑架了亲生女儿……这真是世界末日啊。”

“等、等等，当家的，你在说什么呢？”一直紧紧抓住咲的女人激动地甩开咲的手，凑到玉城铁生的面前，“你之前不是说要和咲一起三个人生活……”

“哼哼哼……你真以为我能和你这样的老女人在一起吗？”玉城铁生的眼中闪出一丝寒光，一记耳光随即挥了出去，重重地打在女人的脸上，将她推倒在地。“你已经没有利用价值了，大婶。”

“你是骗我的吧……是逗我玩的吧？你在说什么啊！”女人不甘心地爬了起来，冲上去紧紧抓住玉城铁生的衣襟推搡着，想要挽回一切，被拽的摇来摇去的玉城铁生没有耐心地掏出匕首，毫不留情地朝对方的脸上划去，女人一声尖叫，飞快地滚到地板上躲了过去，而这一切，都被咲所亲眼目睹。

女人惊魂未定地从地面上爬了起来，虽然并没有受伤，但是见识到了玉城铁生的无情，女人的眼神已经由惊慌失措变成了憎恨与不甘，但是，顾忌到对方的力量，她只能以愤怒的眼神表达出自己的想法。

“那么，接下来轮到你了。”玉城高高地举起匕首指向桐生，“把你杀了后，把你的全部手指都剁下来送给名嘉原。”

说着，玉城铁生伸出舌头像毒蛇一样轻轻舔舐着刀锋。

“切……真是没劲啊。”桐生忍不住用轻蔑的目光看待玉城铁生，在这个世界上，没品的流氓就像沙子一样，怎么无视都会跳到自己面前。

“你说什么？”玉城铁生瞪大墨镜下的眼睛，脑袋上的青筋毕露。

“我说，我不喜欢和不值得一打的混蛋交手，但是……我更不喜欢看到你这样的混蛋如此的飞扬跋扈。”

说着，桐生迅速逼近玉城铁生，在他还没有反应过来的时候便一拳正中他的小腹，玉城铁生弓起身体，想要护住小腹，却又被桐生由上而下的肘击击中背部，惨呼一声便倒在了地上。

桐生没有趁机追击趴在地上的玉城铁生，玉城稍作喘息，便掏出匕首偷袭桐生的双腿而去，而桐生早已识破了他的打算，一个漂亮的躲避之后，便将他从地上拽起，飞起一脚踢倒了办公桌上。

办公桌上的东西噼里啪啦撒了一地，玉城慌忙企图爬起，但是还没有使上力就昏了过去。与此同时，名嘉原和力也推开门气喘吁吁地冲了进来。

看到了安然无恙的咲，名嘉原似乎放下了一颗心，然而，注视着咲和坐在地上的咲的生母，他犹豫着不知道是不是应该走过来。

桐生弯下腰，对着咲说道，“名嘉原老爹在你不见了以后非常担心，还以为你真的回到了母亲的身边，名嘉原和母亲，你想和谁在一起生活？”

咲低垂着眼睛，既没有望向名嘉原也没有望向自己的母亲，就在她一动也不动的时候，咲的母亲突然爬了起来，发出了一阵尖利的笑声。

“什么女儿啊，别傻了你们！”女人毫不客气地指着咲，“我，我的人生就是因为她才变得乱七八糟的！从出生开始就总是拖累着我！”

面对着母亲的指责，咲轻轻地咬着嘴唇，但是并没有因此而哭出来。

“这么想要这孩子的话，给你了！”

女人狠狠地瞪着名嘉原，说完便一拐一拐地从会长室走了出去。

虽然受到了亲生母亲的指责与辱骂，但是咲的情绪却似乎并没有受到什么影响，这么多年来，在名嘉原的抚养下，她其实早已将名嘉原当成了自己真正的父亲，对于一个被父爱守护着的少女来说，那个曾经的母亲正是因为这次的事情而彻底死去了。

一家人平安地回到事务所后，名嘉原慎重其事地将桐生带进了会长室，要求和他结拜为兄弟。

“这次的事情，真是多亏了你！我名嘉原踏入任侠道四十年，像你这样的好汉还从未见过！无论如何我也要和你义结金兰！”

与此同时，力也和千夫端着两壶酒走了进来，不由分说地在桐生面前放下。“这是干什么……你们！”

“桐生兄弟！拜托了，我十分敬重你！请和我结拜！”

“真是由着性子来啊……”桐生无奈地环顾着四周。

“虽然没有见证人，但是还请不要介意！拜托了！”说着，名嘉原双手撑地，向桐生行了个礼，力也





和千夫也一同俯下身来。

“我可以来做见证人。”

就在桐生犹豫着应该怎么处理的时候，两名黑衣人推开门走了进来。

“大吾？”看清了来人的脸后，桐生惊讶地张开了嘴巴。

向其他人说明了堂岛大吾的身分后，名嘉原不禁大为惊讶。东城会的名声就是在冲绳也可以称得上如雷贯耳，见到东城会的六代目称桐生为大哥后，他开始渐渐察觉到，桐生的真实身分可能是一个不得了的人物。

“其实我也是为了那件事而来的……冲绳开发度假村的事，其实是铃木善信委托我们东城会进行联络的。”寒暄之后，大吾立刻表明了自己的来意。

“也就是说，玉城组其实还是为了东城会的事才那样做的？”

“是这样……玉城组是东城会直系派系下的小帮会，这次对您多有得罪，实在是……”大吾愧疚地低下头来，“如果知道您的回答，东城会绝不会再管这件事。”

“你们也是为了组织的利益啊，不过大吾，如果东城会想再次收购这片土地的话，和我打个招呼，我也有必须守护的东西。”

“我明白了，请放心吧，从今天开始，东城会会从冲绳土地的这件事中完全退出，只要我还在六代目的位置上，就不会允许再出现类似的事情。”

“真的吗？”

“嗯……我深知桐生先生可怕，要是敌对的话，连东城会都会玩完的。”大吾开玩笑道，“那么，我告辞了，四代目。”

大吾离开后，名嘉原试探着问道，“我说，兄弟……你不会就是那个东城会的四代目吧？”

“是又怎样？”

“嗳？不是吧！四代目可了不得啊！这边的人也听说过！难道你……桐生！”名嘉原一边回忆着，一边不时发出惊讶的叫声。

“是啊，下次再找人打架的话，一定要弄清楚对方的来历啊，兄弟。”

桐生微笑着举起手中的酒杯一饮而尽。

4 现在，2009年三月某日，冲绳医院

站在急救室前，来到冲绳之后的一些事情与属于神室町的记忆在一瞬间涌入了桐生的脑中，他紧紧捏着手中的画纸，无法相信风间竟会是枪击老爹的凶手。

就在这时，手机响了起来，是柏木打来的电话。

“桐生，六代目被枪击了。”

“什么？大吾他……”

“一小时以前在本部会议室里出事的，具体还不清楚，但是就本部的弟兄们所说，枪击六代目的是和风间老大一模一样的家伙。”

“什么？风间老大……？”

“好像是的，总之，一有消息我就联络你。”

似乎很急迫的样子，柏木刚一说完就挂断了电话，他的话也萦绕在桐生的脑中，带来了无数疑团。

大吾现在的情况究竟如何？为什么风间会连续袭击名嘉原和大吾？还有……已经死去的风间为什么又活了过来……这一切，是不是又和冲绳的度假胜地改造计划有关？





桐生清楚，已经过去的这一切可能只是一个开始，之后将要发生的将会比这还要可怕，而要弄清这些疑团，只有一个办法可行。

他必须再回一次神室町。

确定了名嘉原老爹腹部的伤口不至于致命，桐生让咲也暂时搬进牵牛花孤儿院中，由遥和其他孩子一起照顾。随后便独自一人离开了冲绳。虽然力也再三要求要跟去查出谁是枪击老大的凶手，但是考虑再三，桐生仍然选择了一个人偷偷离开。

神室町是他所熟悉的地方，即便是经过了两年，那个被黑夜所占据的繁华世界也不会发生任何变化，他不希望有更多的人在那罪恶之下受到伤害。

踏入了睽违两年的神室町，喧嚣的声浪立刻从四面八方席卷过来。穿着西装的小职员不停站在事务所前拉着生意；热情的情侣在街道上随性地卿卿我我；商店的霓虹灯仍像过去一样明亮；浓妆艳抹的夜店小姐则不停地从俱乐部中进进出出。

“真是一点都没变呢……”穿着熟悉的白色西服走在街道上，桐生不禁轻声感慨道。

一声女性的尖叫声突然从桐生熟悉的星尘俱乐部中传了出来，几个提着包的女人慌慌张张地从门里逃了出来，赶着她们的是几个气焰嚣张的小流氓，看上去像是酒吧里发生了什么事。

桐生随手摆平了门口的几个流氓，快步走进酒吧，一群流氓正和一辉、雄也两人对峙着，眼看着就要动手打起来了。

“桐生先生！”突然之间看到门口的来人，雄也立刻如释重负地冲了过来。

与此同时，从门口赶来的一群人堵住了出口，虎视眈眈地包围了桐生。

流氓们的身上戴着东城会锦山组的徽章，看来正如桐生猜想的一样，在大吾出事之后，神室町的所有帮派都失去了约束，开始各自为政胡闹起来。

指挥这群流氓的小头目瞥了桐生一眼，看似恭敬，实则倨傲地低头行礼道，“四代目，不好意思，俺们正忙着呢，今天能请回吗？”

“这可不行，能听听你们的打算吗？”

“这样说的话，可就是四代目你先挑事的……”



“嗯，无所谓。”

“……既然如此，小子们！不用客气！把这里所有人全给我干掉！”

正等着这句话的小头目立刻站直了身体，得意地指挥手下动手，然而，还没有等他回过神来，桐生早已放倒了一群碍事的乌合之众，将他狠狠地摔倒在地。

“那么，能听听你们的打算吗？”桐生居高临下地俯视着仰面朝天躺在地上的锦山组干部，再次问道。

“已经来不及了，柏木大叔被干掉了……”

“什么？”听到了令人吃惊的话，桐生立刻追问道。

对方的眼中露出了一丝疯狂的神情，“战争……已经开始了……”

在等待警方例行问话的同时，柏木打来了电话，桐生将之前听到的事转告给了柏木，并约好尽快在千禧塔见上一面。等到警察离开，桐生立刻准备向千禧塔赶去。

离开俱乐部之前，一辉赶了上来，不放心地叮嘱道。

“除了警察之外，几天前开始有许多奇怪的穿黑衣服戴墨镜的家伙出现在附近，请一定要小心。据外国人俱乐部的人说，他们在打听堂岛大吾先生的行踪。”

“什么？”

“虽然目的不明，但或许和大吾先生被枪击有关联，还有些组织使用各种手段来探听大吾先生的下落。”

“是为了弄清大吾的生死吗？”

“虽然不想说，但如果大吾先生真的死了……对于那些想争夺老大位置的组织来说是最好不过的消息了，可以断言，无论哪一方，都绝不是桐生先生的朋友，请小心。”

“嗯，我明白了。”

桐生和两人告别之后，便直奔千禧塔而去。

就如一辉所说的一样，东城会，不，神室町的战争已经开始了，现在的东城会又一次陷入了他最不想看到的状态中，群龙无首，各大组织的头目为了成为下一个会长而勾心斗角。不光是生死不明的堂岛大吾正在危险中，目前是东城会代理会长的柏木也正被无数双眼睛盯着。在名利与权势的诱惑下，神室町将再一次刮起血雨腥风。

而现在，桐生最迫切的需要就是尽快与柏木会合，确保他的安全。

为了躲开警察的盘查，桐生从人烟稀少的背巷想要穿过大街，绕路到达千禧塔。然而，就在走进小巷的同时，几声清脆的脚步声突然从周围汇集起来，停到了他的背后。

桐生警觉地回过头去，站在他面前的是一群如一辉所说的那样穿着黑西服，戴着黑墨镜的外国人。

“为什么跟着我？”

没有人回答桐生的问题，黑衣人踩着惊人一致的步伐，朝着桐生的方向走来。

“听不懂日语吗？”

仍然没有任何回应。

“看来无论怎样也不能让你们轻易开口了……”桐生握紧了拳头，看来一场恶战是无论如何也逃不掉了。

借着路灯的亮光，黑衣人由四面八方逼近了桐生。





未完待续

游风艺苑

栏目主持 一刀

Gallery of Game Style

一刀有话说

最近编辑部的信箱系统出了一些问题，我们的“游风艺苑”信箱不也幸遭到波及：部分邮件无法正常收取，特别是一些图片附件较大的Email来稿。虽然在技术人员的协助下，本刀在故障排除后成功地抢救出部分邮件，但在这里，我觉得还是有必要再提醒各位有意投稿的朋友：稿件的尺寸不能太小，不过在发送给我们之前，最好能压缩成jpg格式。当然，如果各位觉得这种有损压缩方式实在是严重影响作品的表现，那么不妨把压缩品质调得高一点。另外，为了您和他人的稿件能够被我们顺利收取，也为了我们的邮箱安全，请千万不要直接发psd或bmp文件过来，谢谢合作！



昭平・韦健

一幅取材自漫画《杀戮都市》的同人作品，像作者此前的稿件一样，这次的作品综合素质依然保持了较高的水准。构图、人物造型、上色手法等各个方面都显得非常专业。不过至于这位小麦色皮肤的辣妹的身分……如果说她是日光浴做过了头的丽香，倒不如说是一位精心设计的原创角色更靠谱。





深圳・郭立刚

来自《啪嗒砰》的强力战士牛角兵，手握长柄利斧，一幅“谁敢横斧立马，惟我嘭大将军”的派头，着实让人忍俊不禁。此外，为更好地烘托牛角兵的威武气质，作者原创了一匹高头大马，可谓独具匠心。

西安・吴伟

“《洛克人》系列”的发展近来几乎陷入停滞，而相关画稿更是越来越少了。但左图神气活现的Zero无疑代表了FANS们的期待，让我们和他们一起企盼新作的到来中！



重庆・周骁

漫长的等待后，仍未确定上市时间的《FFVersus XIII》让玩家望穿秋水，“作品未动，同人先行”的奇特现像再次出现。图中主角怅然若失，看来他对游戏一波三折的命运也是唏嘘不已啊（笑）！



上海・K.LL

《真・三国无双 联合突袭》的人设普遍雷人，不过“中国风小恶魔”小乔却是异类，尤其当她出现在擅长绘制女性角色的K.LL笔下时。眼前的小乔不仅可爱，而且多了几分妩媚，颇为养眼呢！



苏州・Dedend

《鬼魂骑士》西部牛仔版，酷劲十足，丝毫不亚于原作的黑皮衣版。假如来点火焰特效……（作者乱入：酷不酷不知道，牛仔帽铁定烧没了！）

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

本期读者语录

Email 双日天：有一群人，叫“无机族”。他们空有对游戏的一腔热血，却无机可玩；他们，对着别人的游戏机，望机兴叹；他们，是一群可怜的人。我，就是这样的人。（一刀回复：武侠世界的剑客们认为即使手中无剑，心中有剑那便是有剑。同样道理，只要心中有机，就算手中无机那便还是有机，你觉得呢？）



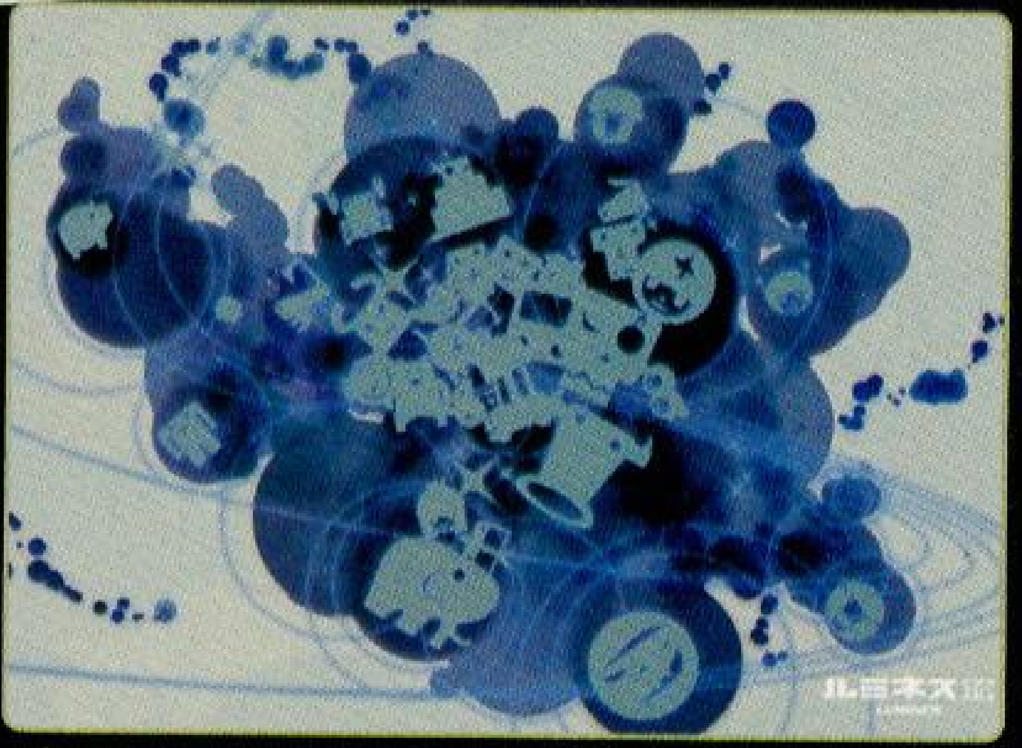
编辑部落

EDITOR'S BLOG



本期博客 雷电

写在前面 FOREWORD



经典黄白色方块，下落，堆砌，同色的小方块们会聚在一起，堆成更大的方块，被扫描，消去。它们逝去的瞬间色彩喷涌，如烟花绽放；重新露出的版面皮肤，色彩鲜艳；悦耳的音效，节奏分明，脉络顺通。《音乐方块》，这似乎是我喜爱的游戏方式的最直接表现。对于一个喜欢音乐和解谜游戏的玩家来说，有它在面前，我们还能追求什么？

《音乐方块 II》目前的游戏记录时间是 163 小时 53 分钟，换算成最常玩的 60 秒挑战模式，有将近 10000 盘，之前丢了一次记录，加上长时间游戏后待机、再开、忘记记录退出而没有记入的时间，总共加起来大概 250 个小时吧，如果加上一代的时间、其他机种上的系列作品的游戏时间，总共 400 个小时应该有的。我总是在脑海中勾勒自己两个星期、14 天内不吃、不喝、不睡，带着耳机，一直持续左手方向、右手旋转的操作，度过了整整半个月的时间，是一年的 1/24。如果把玩所有游戏的时间累加在一起呢？我们的生命有多少是消耗在屏幕前的？其中有多少是和朋友一起经历的欢乐的游戏时光？又有多少是自己一个人默默地对着屏幕度过的？虽然游戏中不时会有各种情感的冲击，但对着无法度量的数值、文字、动态或静止的画面，我们面无表情地按着手柄表面的按钮，就这样让时间过去。

同样，可以将之转换为一个人读书的时间、一个人看电影的时间、一个人沉思的时间。

游戏的情感

雷电 发表于
2009.5A（总第 225 期）

自娱自乐

既然不能无视，那就正视它，让它变得有意义，变得感情充沛。

这是一种奇妙的经历，自娱自乐的经历，就像小时候停电的夜晚，自己在蜡烛边将两只手用各种姿势和角度合在一起，在墙壁上映出大大的影子，然后幻想着这是什么，那是什么，有时候会被自己逗得哈哈大笑，有时候会自恋地为自己的创意欣慰一番，有时候会被怪异造型吓得浑身打一个冷颤。然后来电了，之前忘记关闭开关的白炽灯瞬间接通电流亮起，光亮得晃眼，看四周雪白的墙壁，视网膜因为瞬间的高亮而留下淡淡的黑斑，它们像刚才的影子一样跟随我，跟随我一段时间。

对于捧着这本杂志的您来说，游戏应该已经成为生命中不可忽视的一个组成部分，即便不能重要到如家庭、爱情、友情、事业的地步，但也足以成为永远不会忘记的美好回忆。寻找游戏中的乐趣，以最平和的心态对待游戏。就像对待朋友一样：你如何对待他人，他人就会如何对待你。对待游戏：从中感受它能传递给我们的情感，并将自己的情感赋予之上。

在没有的时候，自己创造也要有。

我总是自顾自地为自己创造一些游戏的乐趣，就像小时候用乐高玩具组建怪异的模型并为之赋予一些现实意义，用麻将牌垒成碉堡，拿着塑料小兵玩具玩打仗攻城游戏。在《超级马里奥银河》中，我喜欢听大叔踩在软绵绵的黄色星星 NPC 头顶时“叭叭”的可爱声音，于是告诉自己连续不断地踩 100 次加一命，我每次失败了都会让马里奥大叔蹲在地上抱着头瘪成一坨笨拙地走在石板路面上谢罪；我尝试在《MHP2G》中用脚踢死一只昆虫，然后是一只速龙，最后面对大怪鸟时按到 SELECT 键松动才无功而返，接着带上自己那只穿着武士甲的猫从雪山营地出来，之后踢得它连连后退，我步步紧逼，一直到雪山之巅，它背对身后万丈悬崖，我脚起，它落下，当我看到飞速离我远去的可爱猫咪，自己也纵身跃下，我上前想抚摸一下它背后的绒毛，安抚它受伤的心灵，却仍旧是一脚踢在它的盾牌上，它却仍旧蹦跳着挥舞手中的小太刀，大声叫着“主人主人喵”。

风吹着云，是风在动还是云在动？

那时，还在上大学，暑假结束，坐长途汽车跨过几个城市，从平原上的古城回到学校所在的海滨小城，只要 5 分钟就可以走到沙滩的宿舍。汽车门关闭的瞬间，我看着走远的乘务员，之后，汽车的加速度让乘务员以人不可能达到的速度远离我而去。我掏出 PSP，将耳机塞进耳朵中，“咚咚咚咚——嗡”，方块落在空白的空间里确实存在的无形的表面上，接着像沉入水中一样消失不见，“LUMINES”的蓝色 LOGO 从中显出，脚底连着倒影。电子乐、跳动的音符、旋转的方块、啪啪地落在地上，烟花绽放。不时透过窗前的百叶窗帘，清晨的阳光从外面透进来洒在脸上，暖暖的。旁边的座位上坐着一个衣装整洁头发一丝不乱的中年女人，我见她在一段时间内一直看着在阳光下也清晰可见的 PSP 屏幕，便对她扬起嘴角露出一个笑脸，这是旅途上的同伴。

“这……是游戏机吧？我孩子也总想要一个。”她说。

“是啊。”我只能对他微笑。

“有了这个，再长的旅程也不会枯燥。”

我点点头，是啊，有了同伴，再长的旅途，也不会枯燥。

“能详细介绍一下吗？我想了解得清楚点儿，要知道，我们这种年龄的人，对游戏这种东西……还是有那么一点点……”

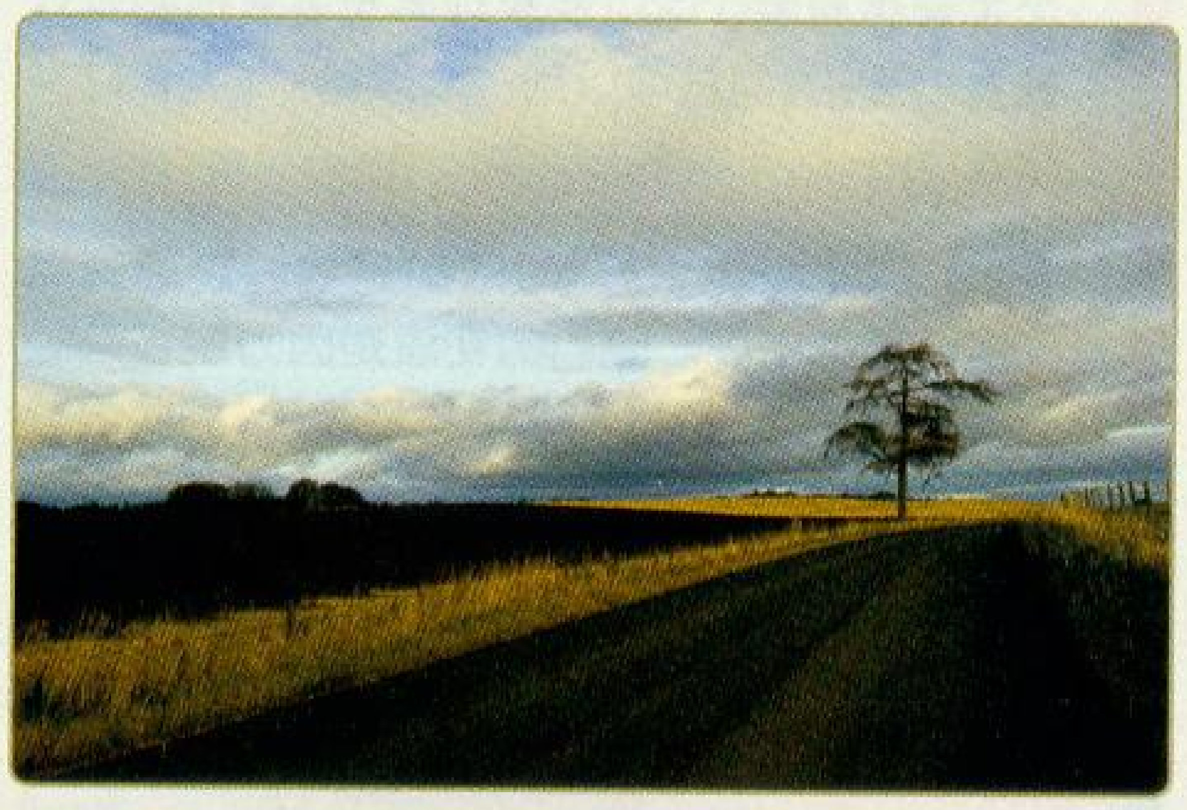
我知道，她没有说出口的词是“抵触情绪”。接着我讲 PSP 的多种功能，讲我正在玩的这个名为《音乐方块》的游戏其实是和《俄罗斯方块》一样简单、充满原始的游戏乐趣的游戏，其中还蕴含着解谜的智慧和充满艺术感的音乐和线条，在堆砌的过程中，可以清晰地看清时间的脉络，又像一条路，可以一直、一直行于其上。

她表示，《俄罗斯方块》玩过，很有趣，但是游戏的艺术感，不了解。我说，你可以试试，然后把耳机和 PSP 递给她。她一会儿便玩得入迷。

我摸摸被稀疏的阳光照得痒痒的脸颊，隔着玻璃看路边一棵棵高大的杨树拉近又远去，树影倾斜。对于出行，我总是有一丝恐惧感，但是喜欢途中这种一直、一直行进的感觉，如果不用停下，便不用对未来担心太多，只是数着掠过的树和影，1、2、3……尽管我无法数清它们，来得太快，去得也太快，像时间，从未曾停息。就像将游戏的时间串连在一起的那段平直的直线，

想起王菲的《美错》：“不是来得太快，就是来得太迟，美丽的错误往往最接近真实。尽管昏迷有时梦醒有时不坚持，人生最大的快乐也不过如是。所谓醉生梦死，大概就是这个意思。”

是心在动。



◀在路上，总会有一棵树，旁边有属于你的影子。

最近回复 LATEST COMMENTS

RE：游戏的情感 【2009-4-16 20:57:30 By：火云】

《音乐方块 II》是停留在我 PSP 的 UMD 仓内最久的一款游戏，简单直接，却能让人不知不觉沉迷，即便等电梯的过程中也能拿出来刷上两把，但睡前捧起却往往让自己的睡眠计划一拖再拖。

RE：游戏的情感 【2009-4-17 22:01:57 By：晴天】

对于雷电同学“自娱自乐”的本质，晴天绝对是举双手赞成，只可惜杂志上没有什么乐器教学栏目，不然大家就能一睹雷电同学“自弹自唱”的风采了。

最近发表 LATEST TOPICS

女性本无向
玛娜发表于 2009.2B（总第 220 期）

冬季随笔
晴天发表于 2009.1B2A（总第 218～219 期）

闲聊编辑部
火云发表于 2008.12B（总第 216 期）

烟消云散
纱迦发表于 2008.12A（总第 215 期）

栏目主持 玛娜&九兵卫&纱迦

读编往来

读编往来 通信地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编 730000 Email ucg@ucg.com.cn

插画：木仙&阳光成员 西达&阳光成员 游宇翔

UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客





■众所关注的《最终幻想XⅢ》试玩版业已华丽登陆编辑部，相信大家一定都对试玩版的真实面目十分好奇吧，本期小编们已经在“前线”中为大家带来了试玩版的体验报告，下期光盘中也会收录试玩版全过程，期待《最终幻想XⅢ》的玩家们敬请关注！

■由于种种不可测的原因，最近编辑部又迎来了一个搬家新高峰，借此机会，小编们在家里找出了不少“离奇失踪”的游戏和书籍，收获颇丰。当然了……为了顺利将积攒了多年的家当搬走，众编们也不得不忍痛含泪丢弃不少杂物，搬家果然是一次对体力和承受能力的大挑战啊。

■“价格那么高，居然还那么难吃”，这是去年小编们对楼下快餐店的忠实评价，今年以来这样的情况倒是有所好转，不少店家都纷纷推出各种特价打折菜招揽顾客。虽然还是比较难吃，不过小编们至少可以自我催眠：好歹价格便宜了一点……

★ Email 411381869：UCG的众小编们还没升级到老编吗？

本期流行游戏 What's in

《最终幻想XIII》试玩版 PS3 （4人）

买DEMO，送蓝光电影，这个账有点算不过来……

——觉得试玩版封面印刷质量太差的多边形留

《生化危机5》 PS3/X360 （8人）

《生化危机》Everyday！

——编辑部全体小编留

《胧村正》 Wii （2人）

不会断的村正才是真正的好刀！

——以一敌众时最怕断刀的九兵卫

杂志相关

Email 艾瑞克：我想问一下，你们222期的发售表上注明：《抵抗 惩罚》将会制作攻略，但我在223期等来的却是一篇“特快专递”，我想问一下其中的原因。

之所以改攻略为特快，是出于多方面的原因考虑，包括游戏特点、版面安排等等。不过无论如何，这的确是我们的疏忽，在此向广大读者保证今后绝不发生类似事件。

Email Janson：游戏发售榜去掉了价格，这可是之前我们惟一确定游戏语言版本的标志啊！没了这个信息，我们又该如何了解这个关键信息呢？可以理解杂志想多发布些游戏信息的理由，但总可以用一个字符C/J/E之类来表示吧，这样也不占页面空间。

这个意见太好了，的确是我们之前有点考虑不周。我们的初衷是因为现在港版游戏越来越多，价格和原版已经脱轨，因此再登原版价格意义不大，而且去掉这一栏后能容纳更多的游戏，不过的确没有想到读者会因此丧失判断游戏版本的途径。从本期开始我们就会加入版本说明这一栏。

上海 龚顺华：对于光盘，我想说的是：自从降价之后你们对光盘所做出的努力是很明显的，光盘的时间越来越长，内容越来越多，画质也越来越好。这都是和你们所做出的努力成正比的，望保持。本期光盘很精彩，但光盘时不时有“花版”的现象出现，到播放结束共有十多次，不知是光驱问题还是碟的问题。关于想看的内容能不能来一些影像版的“PS2殿堂”、“多边形小百科”，光书面上的介绍带入感不是很强。还有以后能不能每期都将Ending song的歌曲收入到光盘中。这期的Ending song的歌曲挺不错的，但没收入。

前几期我们已经送过一些东西了，不过没坚持下来。现在老编已经任命我为光盘赠品总指挥了，下期就会有好东西送给大家，大家届时记得把光盘放入光驱里转转哦！

Email Sunyiqun：我想对贵刊赠送的GAME HALO光盘提一点建议，可不可以把Ending song的名字标示出来。当我听到200期十周年的Ending song时，真的被你们边拆封皮边放歌给感动了！

您说的那是个案，我们现在早就不是这样了，Ending song一般都是游戏的主题曲，大家可以注意一下每期光盘的目录，上面都会写出游戏名。

本期读者语录 Email pconlineniu_72：谢谢你们给我Wii方向盘，不过邮寄单上写的寄信人的名字是“麦's”，我还以为Microsoft寄给我X360了(你们还记得前两期杂志上你们登我写的信吗？)我还以为老麦被我的热情打动了呢。事实证明现实与幻想是有区别的……(玛娜回复：合理的幻想有益于健康，嗯，不过不要抱以太大的希望哦……)

读编交流

乌鲁木齐　汪雷：忍无可忍今天终于下手将《生化 5》的记录删除了，原因是通关几次后扛着无限弹药的长枪短炮追着丧尸满世界跑，刚开始时还很过瘾，但是时间一长游戏中只剩下虐尸了，越玩游戏热情越低。现在好了，我又可以开始一把手枪打天下了，翻遍地图每一个角落寻找每一个有用物资，可以因为谢娃浪费弹药而恨得牙根痒痒，哈哈，《生化 5》，我又以全新的面貌杀回来了。

你的这招倒不失为提高游戏乐趣的一个好方法（虽然剧情和流程已经没有之前的新鲜感了），当然了，有收集癖和完美强迫症的玩家千万不要冲动尝试，后悔药是没有地方买的。

Email　耿佳：问一问啊，编辑部里面谁的成就／奖杯最高／最多呢？（我赌是火云奖杯最多，就赌下一期 UCG）小编们千万要注意身体啊！娱乐的同时也要注意身体！

身为资深成就犯的我在此要透露一点消息：本人的成就分数能抵半个编辑部！请认证成就犯 = 纱迦这一品牌。至于说奖杯，本人的确不多，不过正所谓“成就重广度，奖杯重深度”，本人对成就的态度是多多益善，对奖杯的态度则是难度至上。

天津　匿名：虽然降价是件好事，但却不知不觉影响到我的生活。通常我拿 20 元买 UCG，找回 8 元，然后就能用这 8 元当作明天的伙食费，从而省下明天的 10 元零花钱，现在是用 10 元买 UCG，只找回 2 毛，又不舍得花明天的 10 元，于是不知如何是好了……

原来有计划也是一种错……

Email　韩瑞：据育碧内部人士称，游戏《鹰击长空》将推出两部续作，《鱼翔浅底》将讲述关于潜艇战的故事，《万类霜天竞自由》将是一部描写大自然各种生物生活状态的作品，敬请期待！

俺的理解能力似乎有点跟不上时代进步了……，我的意思是说，如果潜艇作战也能当作空战题材游戏的续作，那么着力描写大自然的游戏实在与战争风马牛不相及。莫非，育碧的游戏制作人想打造疯兔版的《非洲》不成？

上海　王晨：“问题小卖部”是为了回答玩家在游戏中的疑难杂症而开办，但惟一的不足是问过的问题几乎不会出现第二次，当新读者问的问题和若干期之前的问题一样时，会导致小编无视新读者的问题。所以，我强烈建议把“问题小卖部”彻底融合在“读编往来”中，这样“读编往来”就可以分成三个板块，“杂志相关”、“读编交流”和“有问必答”，这样一来，所有问题一切解决！

其实大家在“问题小卖部”中看到的问题只是读者来信中的一小部分，在通过邮件回答读者的问题之余，小编们会选出比较有代表性的问题刊登在“问题小卖部”中，所以杂志上是不会出现曾经解答过的问题的。而作为“读编交流”的一部分，其实大家也可以把“问题小卖部”看作一个主机硬件和游戏的小知识库，平时多留意一下别人遇到的问题，这样当自己遇到时就能很快地解决问题，或避免犯相同的错误，你说对吗？

Email　大石：记得大一时，在学校附近认识了"小坤”，他就是我们这些游戏人所说的“BOSS”，因为他是开游戏店的　（但绝不是 JS）。记得那时好像还因为游戏价钱的关系跟他发生过争执，不过也许是缘分吧，最终还是成为了好朋友，现在我还经常到他的店里去“蹭”X360 和 wii 玩。《鬼泣 4》、《战争机器》、《忍龙 2》等游戏都托了他的福爆关了，现在我打算买 PS3，他又建议我可以分期付款，感动啊（TnT），只要有颗爱游戏的心，谁都会成为朋友的。



其实说到底，大部分 BOSS 也是玩家，沟通起来自然没什么障碍。而游戏店有时也像是一个集会所，各种各样喜欢游戏的人都会在那里聚集，即使不买东西，经常过去走走对于扩大自己的交际面也是件不错的事儿。

Email　范敏：恭喜新小编雷电终于有小编形象了，我也喜欢《MGS》2 代和 4 代里的雷电，也喜欢《轻音》，最近我很有爱地在看《轻音》，但对音乐不了解，麻烦摇滚乐达人（鉴赏达人？）的你在“影漫搜查线”栏目中客串介绍下《轻音》里的音乐。话说摇滚音乐和轻音乐都是音乐对你来说不难的吧？（某编乱入：最动漫编辑部往左走，你进错编辑部了……）

首先对您的欢迎表示由衷的感谢，看到很多读者为我加油鼓劲儿在下心中万分感激。说到《轻音》，我已有耳闻，对于乐队、音乐题材的动漫、电影也很有兴趣，比如之前的《NANA》就很喜欢。摇滚乐和轻音乐总体来说有一定的差别，但轻音乐并非声音小的音乐，而是指旋律优美、配乐清新，以表达细腻的情感为主旨的音乐类型，《轻音》中的音乐实际属于流行乐。因为还没看过这部动画（@_@）~　（某编：那你之前都在说什么啊……），所以等我看过之后再和大家交流深度心得。

九江　罗志鹏：“玩游戏又不能玩出名堂”这好像是我经常听到的话，我早已习惯了，就算逃课去上网的人也会骂上几句，有个老者竟然对我说：“少玩些游戏，去打打电脑吧。”当时我有想杀人的冲动，也有种无奈感。一天在家玩《鬼泣》，姑爹看到了说，“你看，整天打打杀杀，上次电视上就播了玩游戏沉迷杀人的事。”我当时无法理解，我所热爱的《鬼泣》何时成为了培养杀人犯的工具？

……因为你都说了有想杀人的冲动了呀……呃，开个玩笑，大多数长辈对游戏抱有的偏见确实是难以轻易改变的，而媒体的一些片面报道也促进了这些观念的根深蒂固，但是关键还在于我们如何调节自己的心态，如果因为被人说了几句就产生怨恨和不满，那么确实应该稍微自我检讨一下喔。

银川　孤月：常常幻想着，走在路上突然看到一个 PS3 的盒子，打开一看，PS3 主机还有附赠的游戏，于是乎，我把它带回家，轻轻地取出，插在家里勉强能看的电视机上，小心插上手柄充电，再激动地打开碟盒，放进碟仓……

此时发出系统音：“您的主机进入自爆倒计时，还有五分钟……”

广州　静敏：多哥，你好！你对智恩读者（第223期“读编往来”）的回复实在太好了，其实不单单是夫妻，人与人之间也该“求同存异”。今年7月我要当妈妈了，但我也并不反对先生买《生化5》回来玩，因为我也很想玩。当我拿起手柄时却被其他人反对，说那些僵尸太恶心了，胎教不好，害我们放弃了双打，而他就自顾自玩起来了。还想说一下，多哥的宝宝已经一岁多了，你的形象就该改一改了，起码他已经不是一个小baby啦，我猜他也希望将来能看见自己在杂志上长大了的形象吧。

多边形：孕妇也并不是不能玩游戏，不过《生化5》这种具有强烈感观刺激的游戏最好还是不要碰了吧，不然你的情绪波动太大对胎儿也不好哦，可以选择其他轻松欢快的游戏玩玩。至于小多嘛，他也不到两岁，刚刚从爬过度到走的程度，下次换小编形象再说吧。

Email　嘉盛：小九以前说过吧，他的人物是以《银魂》里的柳生九兵卫为原型的，但问题就出在这了，据我所知九兵卫的真实性别好像是……难道说小九也……（PS：早就想问了，但是怕被无视，但今天我终于鼓起了勇气来问，请务必回答）（PS 的 PS：别骂我……）

你想问九兵卫是不是伪娘对吧。其实九兵卫刚来没几期的时候就已经回答过这个问题，不要看他的名字这么婉约，其实人家是——纯爷们儿！

Email　空の丘比特：小编们一定有过抱怨工作量太大的经历，小弟在此有一绝招，可以让大伙重拾动力，那就是“对比大法”！呃，就我们的孙悟空大哥吧，你们看，他要陪他那师傅步行十万八千里到印度取那几本没人读得懂的破书，一路还要被妖怪追打，每天的生活只有吃喝拉撒睡和打妖怪练级，还时不时地要去救他那呆瓜师傅、好色二师弟和河童三师弟。小编们对比一下就会发现，自己太幸福啦，至少每天有游戏玩，而且还不必出生入死啊。

其实小编们一直都很知足常乐，毕竟，能在自己喜欢岗位上工作本身就是最大的幸福。不过你这个方法我可以转告给所有正在迎接考试的读者，相信他们比小编更需要孙悟空的安慰……

本期读者语录　上海　曾文峰：上几期中 ACE 扮演僵尸的 Q 版造型实在太可爱了，实在想去捏一把！那眼睛就是刚出生的婴儿，还有虎牙……谁忍心去杀这样的僵尸呢……
（玛娜回复：这么一说，安布雷拉最失败的就是没有把僵尸弄得可爱一点，如果都像熊猫一样可爱的话，地球早在不知不觉中被征服了。）



东莞　黎志豪：放假也变得痛苦起来了，一边是尘封多时的课本，一边是向我招手的小P，我该怎么办，我该怎么办？噢！你叫我放开小P，不可能，你叫我去玩游戏？不太好吧（痛苦的抉择中）……

有道是忙碌之余才会更感到游戏的乐趣，越是没有时间玩游戏，就越是能感受到玩游戏时的快乐，真的每天都玩反倒容易审美疲劳了，所以建议你还是多花一点时间看书，将玩游戏作为自己努力的奖励，劳逸结合才是玩的高段技巧。

东莞　黎志豪：首先我想确定一件事，玛娜姐和Gouki以这种“拍档”的形式出现在223期的“本期责编”里是不是第一次？不过这不是重点，重点是一向轻松幽默的玛娜姐竟变成一名严肃的“生化战士”（而且还扎着双辫），我想问，这是为～什～么？

要纠正你的两点误解呀，首先我和Gouki并不是以拍档的形式担任“本期责编”，相信是你没有仔细看目录，不过这不是重点，重点是我脑袋上的明明是萌萌的姐姐型马尾辫！才不是萝莉的双辫哩！

Email　鹿瑞丰：都说做男人难，做一个爱好TVGame的男人更难（我也不知道这两者怎么扯上关系的）。这都跨入次世代有些年头了，可我现役的主机仍旧只有3台PSP。做为90后的领头羊，我也并非是那种安于落后守旧不前的人，打算步入次世代也不是一天两天了～可奈何现如今这世道，“不怕Ban机怕三红，不怕盘贵怕黄灯”用以形容我现在的心情是在贴切不过，不禁要抱怨一下了：你说这次世代主机的质量咋就没达到次世代水准呐？想来想去还是这《UCG》实在～每期不过十元，就是合刊都不到二十，而且平常蘸上油湿点水啥的也不影响翻阅，更不会出现因为从高空坠落而导致的工作不能等问题……什么？你问我家用机还买不买？等《战神3》出了再说吧！

PS2的时代，一样有光头报废、电源烧毁这种错误，只不过当时网络没这么发达，所以感觉质量更好。随着网络影响力的不断扩大，一些个别事件已经变得众所皆知，搞得人民群众人心惶惶。早先的X360的质量的确不过关，但是目前X360的质量已经有明显提高，尽管还是有E74这种错误，不过故障率已经达到可以接受的范围内了。至于PS3的黄灯，这个从来都只是低概率事件，不足为惧。还是那句话：早买早玩！

Email　weihua_amnrw：昨天我在一家发廊做锡纸烫，因为烫的时候需要一些时间，所以发廊老板一般都会提供一些杂志给顾客看，可我没想到他拿给我的竟是UCG，后来就开始聊游戏，由于我带着PSP而且他也有，索性就开始联机了。

刚玩完了《FF X Ⅲ》试玩版就看到了这封来信，我在想里面的黑人大叔是否就是因为烫头时和老板联PSP才变成现在这样的……

柳州　周文启：最近发现了一个可以提高英语水平的小办法，那天我想搜索一下有关《怪物猎人 tri》的东西，找到一个国外很流行的Yutube视频网，看了视频后习惯性的想找点评论来看，却发现全是英文！有位仁兄说：“Cool！ the monster actually limps to get away！”我开始还不知道他说啥，用电子词典一查，意思出来了：“酷！这怪物竟然一拐一拐地逃走！”当场我就记住了actually和limps两个单词……

有很多读者都和小编们分享过将游戏和英语学习结合起来、寓教于乐的方法，这次周读者的方法也比较生动实用，不过要提醒大家的是，英语学习重在坚持，如果找到了适合自己的方法一定要坚持下去喔，千万不要像编辑部的某些小编那样学日文两天打鱼三天晒网……好吧，其实就是我自己。

上海　曾文峰：最近，我决定了要去参加校园歌手赛，而且要唱动画歌曲（也就是日文歌）（其实我也只听动画歌，流行乐都不知道），这好像在国内的学校也是极少见的，我也希望能在最后的时间里搞出一点动画氛围，不知小编支持我这事吗？

支持你在校园歌手赛中唱动画歌曲，不过也要做好曲高和寡的准备。说起来，玛娜就是因为不听中文歌，所以每次和朋友去KTV都只有两眼一抹黑地坐冷板凳，大家最好至少学会一两首流行歌，可千万不要重蹈我的覆辙啊……

Email　保密：我住在一个小县城里，小到直到现在大部分人不知道PS2是什么，小到这里仅有三台PS2可以玩（而且定价为3元／小时，黑呀），游戏总共40多张……我一直以来都以为自己没有落伍，但正当我把《忍 shinobi》全部要素拿齐时，我买了我的第一期UCG，那一本上的“特别企划”就是《告别PS2时代》，我当时沮丧了很久，不过想想也就释然了。

游戏的乐趣不会因为机种的差异而出现区别，更何况目前PS2上的名作数量要远胜任何一款次世代主机。

柳州　周文启：不知道为什么，被现在业界的情况弄得越来越糊涂了，不过小编的签名让我顿悟了：“只FAN游戏，不FAN主机”。也是，高考之前，我是学生，所以没有时间、金钱、人力FAN游戏不FAN主机，有一台主机已经很Happy了，可高考过后，我就是大学生，这样省着点也算有了FAN游戏的资本了。

理解有误啊……FAN游戏不FAN主机的意思是说……唉，可能你理解的也没问题，如果你有足够的经济能力的话就不存在FAN什么了……好吧，我的意思是说，为争出哪台主机好而吵来吵去是没有意义的，毕竟到最后还是为了游戏而游戏，因支持一款游戏而喜欢某台主机，逻辑正确，但因支持某台主机而喜欢一款游戏，那，那得是多好的一台主机才有这样的魅力啊……

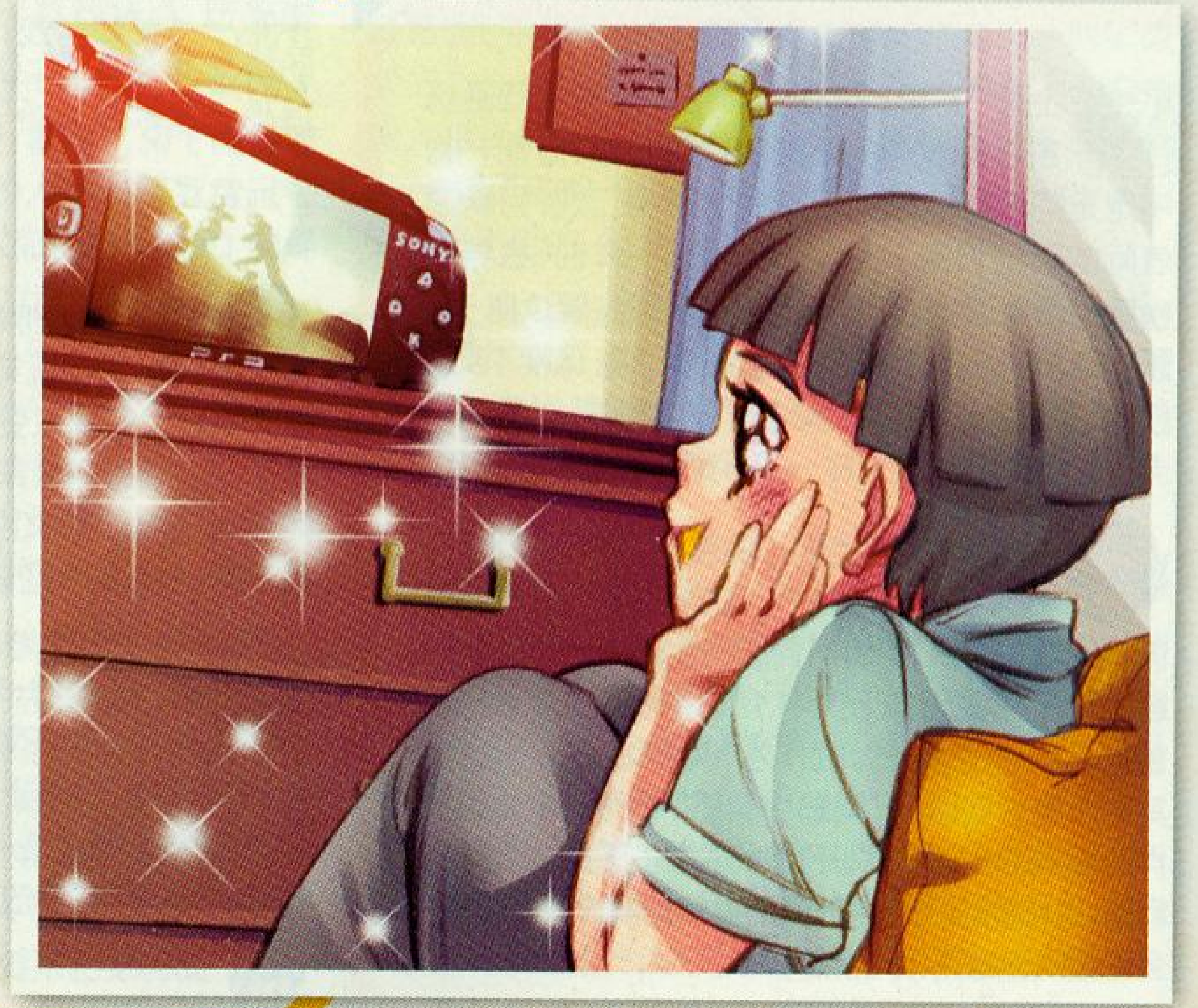
Email　李子：看了这么多期UCG，我一直很同情ACE飞行员啊，在218·219期的封面上身体变成了女的。在221期上，又被胜负师和Gouki对战的余波打扁，在223期又被变成了拿砍刀的被感染的村民……

谢谢你帮我总结了这么多期来我的不同遭遇。其实这些都不算什么，现在我最最头疼的问题就是“天下聚会”的资金问题。在此还多谢各位多多关注、参与“天下聚会”，谢谢！

★贵阳　刘嫒玥：游戏太多太杂，玩不过来，我感觉我在吃快餐，而且我还吃坏了胃，得了“厌食症”。

最有阿Q精神的读者

Email　195862697：最近从网上下了一些BIOS的通关影像，把它们丢进我的小P里，放映中，我突然不由自主地就把小p的键盘给锁上，于是，哼哼，我的小P就活脱脱变成次世代的大p了……哈哈哈哈哈哈哈。



本期读者语录　Email　ST2W：刚把《生化5》通完了第三次关！本想出去散散步，但在路上发现有些不对。街上的行人好像《生化5》的非洲村民；街上的狗像变异野狗；天上的鸟像蝙蝠型寄生虫。哇！连续玩了这么久《生化5》的确会有这样的体会，不知小偏们有否这样的经历。（玛娜回复：……实在惭愧，小编们还没有达到您的境界。）

★ Email TT：被同学说宅，有变成野比大雄的趋势，不过有什么不好呢，大雄未来的老婆是……静香！

本期最雷

Email 断翅♂銀翼：以下是我在卖盗版碟的地方翻到的游戏，我只想说，除非老板是未来人，否则这些游戏实在是太有才了……

这些游戏封面果然够雷，本期的最雷栏目非你莫属。



◀《星之海洋 4》的 PC 版，独家泄漏。

▶注意右下角的标示，注意封面的人物，很好很强大……

◀《生化危机》的姐妹篇《生化狂魔》……2009 真是生化年啊。

▶专门为中国玩家推出的《寂静岭 4 外传 疾呼》，而且非常有诚意的是中文版！

◀「永远的经典」，这封面的确经典……

▶《生化危机 6》消息放出，历代主角全上，并确定有两个新人物加入！

得来不易的 PS2

湖北 向鹏：我读高一下学期时，不知怎么的，对电玩的喜爱突然爆发到了极限，下定决心要买台 PS2。但本人实在穷酸，一个月只能找家长要一百三四十块钱的生活费，原因很简单，家境真的不好，一个月的生活费就这些，每天的早餐与在学校吃的下午餐一共就五块钱。那么，要想购机，最少也得 1000 大洋吧。我如果不吃饭存钱的话，那最少也得七个月吧，心想那怎么能行，那时间也太长了，会把人饿死的，有什么办法能更快点？眼睛就注意到了周围一切能值钱的东西。每天教室里喝饮料的不少，买报纸杂志的也不少，嘿嘿，一个饮料瓶一毛钱，一斤报纸五毛钱，既然东西这么多，我就来收集它们吧！饮料瓶，易拉罐，废报纸……全都不放过。不过人还是有脸的，不可能大张旗鼓的在班上宣扬自己收废品。

可能算我 RP 好，每天买饮料喝的全是周围坐的一些哥们，他们都打篮球，每天买的饮料多，他们知道我要那个存钱买机后，都佩服万分，没人取笑我，每次喝完的瓶啊罐啊都往我这儿扔，还有体育报什么的都不落下，甚至有两个铁哥们还主动忙我在班上捡，这让我感动不已。还有不要的试卷，有几科每天都会有试卷发，刚发下来他们就扔给我，我都不好意思要了。就这样，每天都能收二十个左右的瓶罐和少许纸张。这些东西我每天都带回家，用个书包装，瓶子太占空间，就把瓶子拧成一团，然后再塞进书包里，而易拉罐则是最头疼的，要把他踩扁，就要弄出很大的声音，每次俺一出脚，就会招来一群诧异的目光……

我平均每天只用一块钱，留四块钱，早上最多吃包北京方便面，经常是不吃的，下午也是混着过。后来我认识了一位同班的姐姐，她不忍心看我那样，又劝不动我，就每天买早点给我，而且是亲自放进我抽屉里。每天我早上去学校后，抽屉里总有一碗凉面或两个包子，虽然东西不算丰盛，但是这点心意我会永远记在心里，将来哪日有出息了，我会送她一台小 P 来报答她！途中帮我的人很多，我都要感谢他们……时日多了，班上知道的人也多了，但都没取笑我。

就这样过了三四个月，家里的空房里堆满了塑料瓶，可以用堆积如山形容了。废报纸、试卷、杂志摞起来差不多快跟我一般高了。最后的最后，我妈跟我一起把它们拉到废品回收站，换来了三百大洋，加上省下来的生活费一共差不多七八百块，还帮一个卖手机的初中小陈同学推销了两部手机，赚了一百块钱，总共加起来离目标就不远了。一天那位小陈同学说在网上的当地论坛里看到了一位出售 PS2 的人，九成新，带手柄两只、记忆卡、光枪和 60 张光碟，一共 1000 块，当场他就答应替我贴钱买下来，然后与卖家通了电话，约了交易时间与地点。当天下午一点多钟，时间 2007 年六月，我终于捧到了心盼已久的游戏机，那一刻我的手是抖的……后来我跟我妈说 PS2 是 600 块钱买来的，她还把我说了一顿。

有了 PS2 以后的生活变的很快乐。在学校上了一天的课，累了，饿了，晚上骑车回家，心里想着回去后怎么连吕布，怎么秒宙斯。回去自己煮上一碗面，玩上个把钟头，上床睡觉，梦里想着，想着想着……这应该是我高中最幸福的一段时光吧。

在读高二下学期时我就休了学，现在，我 19 岁，在做一份小工作，以后还有自己的打算。PS2 已经人老黄花瘦了，但我永远不会嫌弃他老，他慢，他过时，毕竟上面还有一些经典游戏我都还没通关呢，比如《FF X》中文版。我要永远珍藏我的这台游戏机，永远记得当初我为它花的心血和它所带给我的感动、快乐与坚持。

★ Emai K.Cros：Capcom 帮 Wesker 完成了梦想，它用佣兵模式把 Uroboros 传播到千家万户，感染了一台又一台 PS3……

水货 题材 《胧村正》 剧本 九兵卫





九兵卫的编辑部日志

新小编的诞生

和从事其他工作一样，新的小编在刚来编辑部时，也都必须经过一个实习的过程并适应一下编辑部的工作与环境。通过一段的学习之后，能完成让大家满意的作品并逐渐为其他小编所接受，这样新小编的实习测试就算是基本合格了。确立好自己的形象与定位，一个全新的新小编便就此诞生。虽然小九在 UCG 的大家庭中也算是个新人，但在这里还是要帮新晋小编雷电打打气，大家一定要多多支持他啦！

本期读者语录 Email 小燊：希望晴天娃娃（觉得这样很可爱 ^_^）和火云小弟能……能每天吵架。哈哈，这样可以调节工作的压力和编辑部里的氛围啊。
（玛娜回复：晴天和火云可能不是这么想的……）

校园游戏管理委员会

报告书 No.7

UCG 是我课余以及课堂生活必不可少的良师益友。由于小 P 不在手头，上课又不能打电脑，公共课和专业课没有 UCG 的陪伴的日子简直不敢想象！（说夸张了……）

——Email 大雄の女友

每次去报亭买新杂志都要抢在第一时间，不然很有可能被别人抢去先机。新书上市却没有买到，没有什么比这个更让人坐如针毡啦！

——苏州 徐逸

解析： 在学校里买杂志有时也会讲究一些技巧。由于杂志的上市日期不固定，所以我们通常只能大致估计能买到新书的时间，然后定期地去报亭"骚扰"那里的 BOSS。想省心一点，我们可以直接和书报亭的 BOSS 搞好关系，让他没到新书上市帮忙留一本，这样就不用担心被别人买去了。不过靠自己去买也有一个好处，那就是看到最新的杂志出现在报亭的书架上时会获得大的惊喜。

近期回复：

我最传奇的通过游戏结交好友的经历是通过 UCG 的。你们可能以为我们是通过天下聚会认识的。错！我们是通过中奖名单认识的，不可思议吧。自从我给"读编往来"来信中了一台 PSP 之后，跟我家一个院子的也有个一直坚持购买 UCG 的死忠。他没想到中大奖的居然和他是邻居，所以一定要认识认识。正巧那会儿我正沉迷于《怪物猎人》，他也想玩玩，但是找不到方法。于是我们就……

——Email 金鹊鸣

"最先阅读权"

上高中的时候小九有几个同样喜欢游戏的死党，由于每次新的杂志到了之后都是只买一本，所以由谁先来看第一个晚上就成了很次都争执不下的事情。争执也并非没有道理，半个月的等待虽说不长，但在枯燥的学习生活中也不算短，尤其是在浏览时看到了自己特别感兴趣的东西，那种对新书的"强烈占有欲"绝对可以战胜一切，所以最先阅读权的往往会非常惨烈。最终经过各种软磨硬泡的手段，晚上回家拿着书躺在床上慢慢翻阅，这无论从哪个方面来说都是一件极为享受的事情。

本期话题：

①告诉我们你有哪些买杂志的窍门；

②说说你通过游戏结识朋友的经历。

中场暂停

剧本 九兵卫



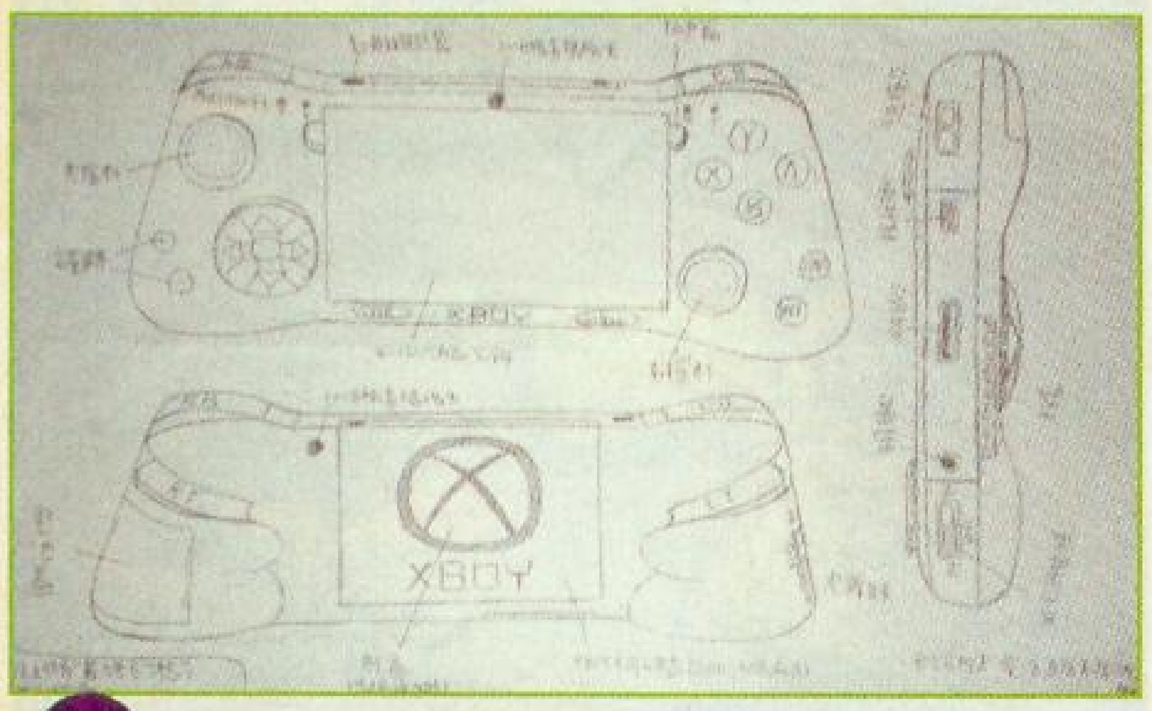
最具怨念的来信

Email 莎爱罗：感谢所有游戏机实用技术的所有工作人员。犹其是抽中我的那个，虽然不知道奖品是什么，但自己的名字能够上 UCG 就是无上的光荣，也推翻了某些人说我没人品的说法，给了他们狠狠一耳光。再次感谢所有工作人员。

我设计的掌机

Email yhj8528：话说微软要推出他们自己的掌机吗？这不，我就给他们设计了一部掌机，我给他的定名是 XBOY！

我设想的掌机规格是：长 16 厘米，宽 8.8 厘米，厚 1.95 厘米，拥有一块 460x320 的液晶显示屏(但不是触摸屏)，一个 200 万像素的摄像头，可以无线上网。而读盘方式不是像 PSP 那样读 UMD 碟，也不是像 NDS 那样读 SD 卡，而是拥有像 X360 那样的专用硬盘，就是 XBOY 专用硬盘(有 20G、40G 的)。通过读取专用硬盘，来玩游戏、看电影。借助微软和 Xbox 强大的网络模式，可以通过付费下载来下载游戏，所以如果要发售 XBOY 游戏的话，只有通过网络付费下载来购买游戏。还有就是他也拥有像 Xbox360 那样的成就设置，得出的成就可以用来购买游戏或电影。在外形方面，是以 Xbox360 的手柄为蓝本，可以体验到和 Xbox360 一模一样的感觉。在售价方面，我设想的售价为 199 美元，这样的售价可以让民众接受。(以上纯粹是设想，不要当真)



你的这款掌机设计图设计得确实很有 feel，赞一个，不过背后的 RT 和 LT 键似乎有点不太好按的样子，希望玩这款掌机的玩家不会患上"街霸手"之类的"XBOY 综合症"

最有娱乐精神的读者

Email 朱仔：记得金色头发的小编说过他已经在某个店办了卡，以免工作太晚没东西填肚子，导致有胃病！其实我想问一下那个"12 点"是北京时间还是当地时间呢？可能有很大的时间差喔！毕竟神州大陆跨度很大啊！如果是广东时区按照北京时间看的话，应该是 1 点左右才填肚子才对吧？

同学，你的时区概念存在着很大的问题喔……快去重新读一读地理书吧。

最无辜的读者

Email aaww1993：一日同桌在抽屉里玩小 P，老师过来突击，他情急之下拔掉耳机，将小 P 塞进书包中。老师要没收，他就将耳机给老师，老师问他为什么上课戴耳机，他就说我上课吵着他，所以戴上耳机防干扰，老师还真信了，于是我又成了替罪羔羊。幸亏他为了报答我，将小 P 借我一个星期。

超级奸商

我这里的 UCG 一般要晚几天才来，店里的 JS 一般都自己去拿货，用不是订购的理由所以死活都要卖 12 元，但是没办法，这里就他的店有，而且每期只拿一本，所以我也只有忍气买下。

今早那 JS 的老妈看店，她是超级 JS，以前买 GBA 卡带，开价都比他儿子的贵 2、30 元。她居然说："这书就 25 元卖你吧，算便宜给你了"

我说："搞错了吧，我平时都在这里买的啊，别开玩笑！"

她又说："算了，见你常来，就 22 元吧。"

我立刻说："你别骗我啊，我平时用 12 元买你的书都很厚道了啊！不信你问问你儿子是卖什么价格的。"

她说："我没电话，你有手机么？"（我当时没带）

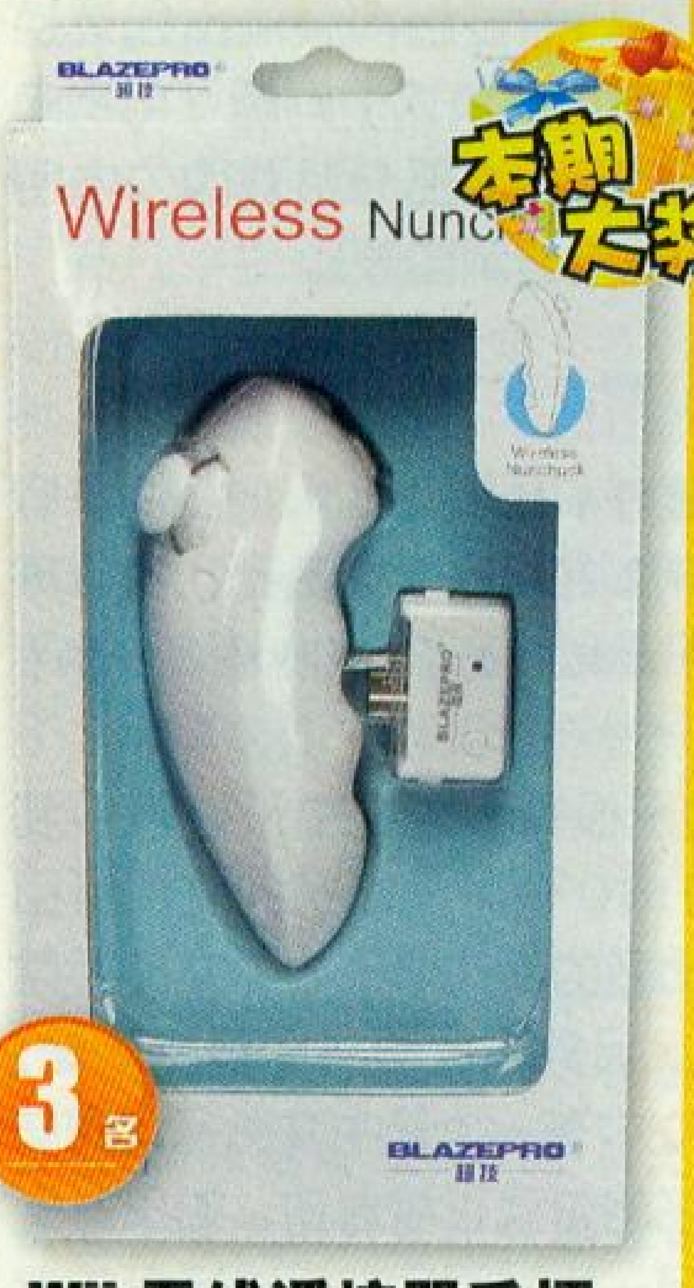
后来我啥都不说，走人了，她叫住了我，说："算了，你先给个 18 元吧，我等我儿子回来，问问他，要是贵了，就退钱给你，你看这书送光盘的啊，一看就知道不便宜，我儿子平时都卖 25 元的"

我立刻走人！

本期读者语录 Email Hancock：最近我们数学在学多边形的课程，当我听到这个课题时，我先是一惊，然后马上就想起了 UCG 的小编多哥了，真是好亲切啊。也不知为什么，这课我学得特别专注，在此先感谢多哥啦，虽然感谢得有点牵强，但还是祝愿你们的杂志越办越好！（玛娜回复：看来小编们以后都该把名字改成正弦函数、微积分来激励大家……）

如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点； 如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！

BLAZEPRO® 超技 本期奖品由超技电子商行独家提供



3名

Wii 无线遥控器手柄

(随机抽取)



二等奖 6名

PSP3000 铝盒 +EVA 包二合一套装（包括金色与银色）

(随机抽取)



三等奖 10名

PSP2000/3000系列 强效水晶保护壳 (包括黑、蓝、粉、白)



本期特别放送 10名

NDSL 水晶盒（透白）

本期问题

1. 本期杂志里您最喜欢的内容是哪一个？最不满意的又是哪一个？如果 10 分为满分，您会给我们打几分？
2. 您对本期的光盘内容有何评价？您想在光盘中看到什么样的内容？
3. 您对今年的 E3 展报道有什么建议？您想看到什么样的变化？

1 电子邮件：ucg@ucg.com.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

4A 互动信箱礼品名单



大奖 超技 无线架子鼓

北京 胡雁雄

一等奖 PS3 专用无线键盘

		北京	王晓斌
上海	江舟鹏	昆明	张孔强

二等奖 PSP 专用迷你喇叭 Wii 经典有线手柄

合肥	贝 佳	阳江	梁锦标
上海	龚 顺	广州	陆荣昌
仪征	洪 亮	兰州	吴佳霖
铜陵	康 军	上海	吴鸣婷

三等奖 Wii 方向盘

		淮南	刘 学
惠州	陈小斌	贵阳	吴星宇
蚌埠	程炫华	南京	言俊毅

特别放送 超技各种周边产品（随机抽取）

佛山	蔡宝祥	长春	王 浩
廊坊	高乐乐	宁波	王 开
昌江	黄韦华	天津	王誉霖
西安	廖翰琛	哈尔滨	许 然
银川	王柏欣	南京	周巧云

邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址、联系电话务必详细、字迹务必工整。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。

动漫游工作室

动漫游工作室
现提供以下邮购服务：

《BIOHAZARD 5 核心收藏版》，定价：28 元；《CLAMPHOLIC 20 周年回忆录》，定价：25 元；《这个管家 收藏～～黑执事记录全集》，定价：22 元；《真三国无双 MULTI RAID 官方设定资料集》，定价：22 元；《机动战士高达 30 周年纪念画集 大河原邦男篇》，定价：22 元；《怪物猎人 VS 逆转裁判！CAPCOM 爆笑漫画合集》，定价：9.8 元；《高达模型年鉴 2009》，定价：25 元；《魂之写真～～大久保笃精选集》，定价：22 元；《爱图 e 族》第 6、7 辑，定价：19.8 元／辑；《怪物猎人 2 官方小说 疾风之翼》第 1 辑，定价：9.8 元；《超级机器人大战 · 原创世纪 珍藏事典》，定价：24 元；《潜龙谍影官方小说》，定价：24 元；《异说 最终幻想攻略本》，定价：19.8 元；《女神侧身像 · 负罪者攻略全书》，定价：28 元《女神侧身像 2 官方小说》，定价：24 元；《福音战士新剧场版：序 典藏 DVD》，定价：16.8 元；《四叶草》第 1、3 辑，定价：16.8元／辑；《变形金刚 昨日幽灵》定价 16 元；《模魂志》第 32 期，定价：15 元／期；《游漫》第 1 辑，定价：19.8 元。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局 37 号信箱 动漫游（ACG）读者服务部（收）
邮政编码：730010
电　　话：0931-8663118
Email：acg@vip.163.com

掌机王 SP

目前《掌机王》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《掌机王 SP》第 15 辑、第 17 辑、第 19、22、27、31 辑，以上每辑定价为 12.00 元。《掌机王 SP》第 40 ～ 43 辑、第 61 ～ 65、67 辑、第 73、75、77、80、82、84、87 ～ 90 辑，定价：8.8 元。《掌机王 SP》第 96 ～ 99、101、102、104 ～ 109 辑，定价：9.8. 元。《掌机王 SP》第 103 辑，定价：14.8 元。《NDS 专辑 VOL.2》，定价：25 元。《NDS 专辑 VOL.3》，定价：28 元。《口袋玩家》第 10 ～ 17 辑，定价：16 元。《PSP 专辑 VOL.3》，定价：25 元。《PSP 专辑 VOL.5》、《PSP 专辑 VOL.6》，定价：28 元。《NDS 宝典》、《NDS 宝典 2》，定价：28.00 元。《PSP 宝典 2》，定价：28.00 元。《怪物猎人狩猎志 VOL.4》定价：12.00 元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗 1 号信箱 《掌机王》读者服务部（收）
邮政编码：730020
电　　话：0931-4867606
Email：pgking@263.net

游戏城寨

《游戏城寨》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《游戏城寨》第 1 ～ 4 期、第 6 ～ 12 期，定价：4.8 元（两本起邮）；第 13 期、第 15 期、第 16 期、第 21 ～ 26 期，第 28 ～ 31 期，定价：5.8 元（两本起邮）；第 33 期、第 37 期、第 38 期，第 43 ～ 45 期，定价：9.8 元。《机动战士高达 00 影像典藏》第 2 辑，定价：9.8 元；《机动战士高达 00 影像典藏》第 5 辑、第 6 辑，定价：12 元。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局 66 号信箱 《游戏城寨》编辑组（收）
邮政编码：730010
电　　话：0931-4863066
Email：yxcz@263.net

游戏机实用技术

目前杂志社有
以下几期杂志可供邮购：

总第 164 ～ 167 期、总第 173 期、总第 179 ～ 181 期、总第 184 ～ 186 期、总第 189 期、总第 190 期、总第 193 期，定价：9.8 元。总第 204 期、总第 205 期、总第 209 期、总第 210 期、总第 213 期、总第 215 ～ 217 期，定价：12 元。总第 220 期、总第 223 期、总第 224 期、总第 225 期，定价：9.8 元。总第 73 · 74 期、总第 137 · 138 期、总第 162 · 163 期、总第 212 期，定价：19.6 元。

邮购地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮政编码：730000
电　　话：0931-8668378
Email：ad@ucg.com.cn

游戏 · 人

《游戏 · 人》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《游戏 · 人》第 30 辑、第 31 辑，定价：14 元。《游戏光环 DVD》第 1 ～ 5 辑、第 7 辑，定价：9.8 元；第 8 ～ 11、14 ～ 18，定价：12 元；第 20、24、31 辑，定价：8.8 元。《如龙 3》特辑，定价：12 元。《游小说》第 7、9 ～ 15、19 ～ 24 辑，定价：9.8 元。《Xbox360 专辑》第 3 辑，定价：28 元。《Wii 专辑》第 2 辑，定价：28 元。《PS2 专辑》第 6 辑，定价：25 元。《潜龙谍影 极限生存》专辑，定价：38 元。《最终幻想专门志》第 1 辑，定价：25 元。《PS3 专辑》第 4 辑，定价：32 元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗 99 号信箱 《游戏 · 人》读者服务部（收）
邮政编码：730020
电　　话：0931-8674805
Email：gamers@263.net

■我们每一期都会从回答本期调查提问，来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选出一部分来赠送礼品。写普通信件及发Email都有均等机会获得礼品。
■请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。



硬件 HARDWARE

①我的X360是韩版双65纳米的Arcade版，最近买了《神鬼寓言2》的中文版，可是无论放进机器里直接运行还是拷硬盘里都不会出现中文界面（估计显示的是韩文……），而在游戏店使用老板的机器却能正常显示中文，无奈之下我又买了三张尝试，结果还是一样，平时玩其他的中文游戏都正常，问题到底出在哪里啊？②家里的老电视用AV玩本作总是全屏4：3的画面，而别的游戏都是16：9的宽屏，这又是怎么回事呢？[失落真心]

①由于X360的个别游戏会根据系统内核来确定游戏的语言界面，所以从你遇到的情况来判断，《神鬼寓言2》很有可能就是这样的游戏，你可以把系统语言设成“繁体中文”再试试看。②使用X360在老式的4：3电视上用AV线玩游戏的确会出现部分游戏强制显示4：3比例画面（以达到满屏效果）的情况，这并非是你主机硬件的问题。

在半年前我花2400元买了1台Wii，系统版本为3.1J，在玩了半年后突然发现所有的游戏都读不出来了，拿到游戏店和朋友家里都试过一切正常，可在家里就是不行……问朋友说可能是由于我家电压不稳引起的，让我最好买个稳压器，不过我住的可是电力部门的家属楼啊，没理由会电压不稳吧？现在我到底应该怎么办啊？[张家口 fdczhangjing]

根据你的Wii主机固件版本可以得知是日版机，由于它正常的工作电压是110V交流电，而我国的民用市电电压是220V交流电，所以中间的差值必须通过变压器来进行转换，如果你确认主机只有在自己家中才无法正常工作的话，那么很有可能就是由于变压器硬件故障或电压不稳的外部原因造成的，建议你最好更换新的变压器或找人使用专门的电压测量设备对家中的电源插座进行检测来解决这个问题。

①最近买了一台带HDMI接口的笔记本电脑，想把PS3插上去试试，可发现没用……不知道有什么方法才能让PS3用笔记本电脑玩呢？②我的PSP是1000型，目前系统版本为3.71M33-4，可自从从M33-2升上来后，XMB界面就无法用自己的图片作为壁纸，刚设置的时候还能正常显示，可是一旦重新开机或者玩游戏再退出后就又恢复到了原始状态，请问有什么办法解决这个问题吗？③《生化危机5》中我已经将一把枪改造成了子弹无限，如果我想给同伴同样的子弹无限枪是不是要再买一把相同的枪，再将其改造到最高级呢？[mebius123]

①目前市面上笔记本电脑自带的HDMI接口其实都是用于“视频输出”的，即将笔记本所显示的画面传输到其他显示设备上显示，所以你想使用笔记本电脑的显示器来显示PS3输出的画面显然是行不通的。②无法正常设置壁纸通常都是由于升级时丢失某些系统文件引起的，你可以按住R键开机进入“恢复模式”，然后将PSP通过USB线与电脑连接，接着选择“Advanced”下的“Toggle USB（flash1）”，待驱动安装完成后在“我的电脑”中会出现新的“可移动磁盘”，进入其中点右键选择“新建文件夹”并将其命名为“vsh”，最后再进入该文件夹继续创建新文件夹并命名为“theme”，断开连接并正常退出恢复模式就能正常设置壁纸了。③游戏中只要你将一把武器升级为子弹无限后，再从商店中购买同样的武器就会默认为“子弹无限”，并不需要重新改造，只是武器的威力还是初始值。

我有一台PSP-2000（系统版本4.01M33），想用金手指软件FC把网上X360或PS3游戏的图文攻略储存到PSP上浏览，目前FC版本已是最新，储存文件的名字也已经改成了数字和英文，但一按浏览文件，PSP就会死机，不知道应该怎样解决呢？难道是版本的原因吗？还是说把网上的图文攻略转成WORD文档后，还需要再另外转换成其它格式的文档才能放到PSP文件夹中浏览？[HOGO]

由于金手指软件FreeCheat仅能支持打开以“.txt”为后缀的纯文本文件，所以你打开图片和文本混合的WORD文档才会出现死机的情况，和你的系统版本没有任何关系。另外到目前为止，除了使用PSP运行PS游戏可以调出菜单查看PNG格式的图文攻略外，FreeCheat等金手指软件都还不具备这个功能。

我最近想用PSP连电视玩，买了根AV线，然后在设置里调成外部设备输出，果然在电视上看到了图像，不过之后进游戏一点○键，电视上却显示“请使用D-Terminal或AV MULTI的连接线并用逐行扫描”的提示。接着我又试了看视频和其他功能，都一切正常，电视的确是用的逐行扫描啊，而且“外部输出”那一栏里也没有别的设置，到底是怎么回事呢？[北京 李世伦]

根据PSP的默认设置，在输出PSP游戏画面时会强制使用“逐行扫描”，所以你会看到“更换连接线”的提示，也是因为你当前使用的AV线或S端子线都无法支持“逐行扫描画面”造成的（观看记忆棒中存储的影片或UMD电影不受此限制），你只需要将视频输出线更换为D端子线或色差线就能解决这个问题（电视必须设为“逐行扫描模式”，而部分游戏因为内容的原因也有可能无法正常显示图像）。

我的PSP目前的系统版本为5.00 M33-3，但不知道为什么有的游戏能运行，有的游戏显示PSP的LOGO后就死机了，有办法解决吗？[trhhtr]

出现这种情况可能是由于你拷贝到记忆棒中的ISO有中文命名的文件所引起的，只要将错误命名的文件修改为英文名就能正常运行游戏了。另外要提醒其他玩家的是，只要你所拷贝的ISO中有一个是中文命名，同样会影响其他英文命名的游戏正常启动，如果发现某些之前可以玩，但一段时间后却无法运行的游戏，最好先立即关机检查记忆棒中的文件，并备份游戏存档，否则在有中文命名ISO的情况下运行其他游戏有可能会造成记录损坏等无法挽回的损失。

①我前段时间申请了一张VISA的信用卡，想在网上购买微软点数，但用X360上网后，在填写信用卡的基本信息里正确输入所有的信息，按提交就出现“失败”的提示，最郁闷的是还扣了我80块钱……之后我再试了两次问题依旧，不知道是不是自己在哪一步出了错？能把正确的步骤告诉我吗？②最近我都刻盘在PS2（主机型号SCPH-70006）上玩PS的游戏，用PS的记录卡保存记录也很正常，但之后的问题却是我在PS2上找不到PS记录卡的“数据管理区”，弄来弄去只能看到PS2的记录卡界面，请问我要怎样才能管理PS记录卡里的内容啊？[andy.kuko]

①由于目前Xbox LIVE的服务器（包括港服）都不支持国内的信用卡支付，所以你填写正确信息后收到“失败”的提示属于正常情况，比较稳妥的方法还是通过网购的方式获得“微软点卡”再对自己的账号进行充值。另外你所看到的扣款提示应该属于系统自动反馈的信息，实际上并不会在你的信用卡账单上产生相应的费用，这点你可以放心。②从你的主机型号可以判断你所使用的是港版薄型PS2，只要在插入PS记录卡的情况下，选择系统主界面的“浏览器”和对应的图标就能进入“PS记录卡数据管理界面”（15格记忆体区块）。如果你无法看到上述的信息，建议你在只将PS记录卡插入左侧“记录卡插口1”的情况下再进行尝试。

由于最近沉迷《街头霸王IV》，所以想让晴天推荐几款比较好的X360专用摇杆，之前自己在淘宝上也找了很多，但由于不了解一直没下定决心购买……最好是在PC上也可以兼容，价格随意。[marvelxu]

即然你不考虑价格因素，那么大可以考虑进口品牌，例如美国的野猫（MadCatz）和日本的HORI两大周边厂商都推出过《街头霸

本期读者语录 广州 王鹭：因为我是坐在窗边的位置，所以只要把外套脱下，堆在桌子上，基本就能旁若无人之境地玩了，另外如果在后排中间的位置的话，除了衣服，还要外加一堆参考书，基本就万事大吉了……晴天回复：虽然你的伪装天衣无缝，不过早点完成功课再尽情的玩岂不更好，也不用像现在这样担惊受怕啦！

王Ⅳ》的专用摇杆。从性能上来说，这两家的产品质量都还不错，手感方面的差异也是因人而异，当然如果你能找到当地电玩店有实物销售，亲自去试试手感可能对产品的选择有更大的帮助。至于PC兼容方面，由于产品线分布的差异，两家厂商几乎没有可以同时用在PC和X360上的产品，倒是HORI有一款EX PRO 2的摇杆有提供PC的驱动程序，不过这款产品比较老，购买起来困难较大。最后再向你透露一下多边形使用HORI《街头霸王Ⅳ》专用摇杆的情况，它的整体手感不错，惟一的不足就是底座能再重一点就好了，你不妨作为购买时的参考。

看过221期特企中关于X360可观看WMVHD格式的高清影片介绍后，才知道原来X360还有这么一个强大功能，不过自己在淘宝上却找不到有这种影片卖，只找到一种据说是高清版，可在PC和X360上观看的影碟，但比较让人纳闷的是，这种影碟中的碟片有些是HD-DVD，有的则是D5或D9，而且价格都不菲。不知道这种是不是杂志上介绍的那种可以在X360上观看的WMVHD格式的高清影片呢？买这种影片需要另外购买HD-DVD光驱吗？这种光驱现在还有卖的吗？[HIGH MAN]

你所说的“高清版”并非杂志中介绍的WMVHD格式高清影碟，而根据你实际购买的光盘介质，如果是DVD，直接放入X360主机的光驱即可观看，如果是HD-DVD则需要单独购买HD DVD光驱。另外目前微软已经停止了HD-DVD光驱的生产与销售，运气好的话，你说不定还能在网上商城的其他卖家处找到它，而和最初发售的价格比起来，HD-DVD光驱已经相当廉价，实际价格也就比普通的DVD光驱贵一两百元。

游戏 GAMES

①PS3的《生化危机5》中怎样才能获得有无限弹药的火箭筒？②PS3的《PES2009》中元老队和隐藏球员的头像都不是他们本人的头像，但我想更改却在进入编辑人员的头像选项时需要解锁，不能像PS2上有隐藏的头像直接更改了……例如我在PS2的实况上，我想把卡恩的头像改成卡恩本人的，就进入编辑模式先选好皮肤属于类型1，然后在类型1中找到一个对应卡恩本人的37号头像。所以我想知道PS3版怎么才能把编辑头像的选项解锁呢？最好能告诉我类似PS2版中对应的头像编号。[王鹏]

①本作中获得无限火箭筒的方法还是非常简单的，只要你以任何难度通关的累计时间低于5小时就能自动获得，而对于一周目通关没有获得的情况，之后在选择关卡界面可以看到同一难度下的过关时间，最后再挑战之前耗时过长的关卡，将所有关卡的累计时间控制在5小时之内，过关后即会出现获得的提示。②由于本作没有授权，所以PS3版中的元老球员的名字和相貌基本都不是真实的，他们的真实头像在游戏中也是没有默认选项，这点估计要让你失望了。而如果你想在PS3版中把球员的头像修改得更像真人，不妨利用游戏自带的图片导入功能，将你喜欢的球员面部的图片导入游戏并再做一些细微的调整就大功告成了。

本人《使命召唤5 战火世界》已经65级了，而且经验槽也达到满值，本想继续往上升，可是却发现无法转生，每次战斗技术后EXP就会归零，请问我要怎样才能顺利转生呢？[Angela]

当游戏中达到65级的满级后会开启PRESTIGE MODE，只要选择该项即可进行转生，而转生后除了保留你的战绩外，最大的好处就是可以分别在1、3、5、7、10转时追加新的CLASS（装备栏），使上限达到10个。

《无双大蛇Z》玩到吴剧本第四章外传“宛城之战”怎么都过不去，因为德川家康血槽不停在减，每次都是他被小兵一刀捅死，请问这关如何才能保证德川家康不死呢？或者如何让他加血？[tidus2004]

这关对于一名玩家来说的确很有难度，因为即便保证自己不死，也很难兼顾到HP一直减少的德川家康。建议你最好找一名好友一起合作完成这个关卡，有了两人护驾，只要保证德川家康一直都在自己的视野范围内，一般都不会被敌人偷袭成功，再努力看看吧。

最近算是被《恶魔之魂》折磨得够呛，不过也正因为死得很爽，反而激发了自己“顽固”的本质，怎么都要想办法把它给打通关。其实本作中有很多美式动作角色扮演游戏的影子，再加上自己之前在PC上也玩过一些类似的游戏，所以在人物育成方面没有什么大问题，现在主要是在武器锻造上被难住了，如果晴天方便的话，不妨告诉我那些素材的具体作用和获得地点吧，要想在陷阱重重的迷宫中杀出重围就靠你啦！[keke]

为了帮助你锻造出更加适合的武器，以下就为你列出游戏中主要矿石对武器锻造的作用，这次可要看仔细了哦：

矿石名称	强化效果	主要获得地点
硬石 & 锐石	强化攻击力，最多+10	ボーレタリア王城、ストーンファング坑道
みなぎ石	强化附加状态	ボーレタリア王城、ストーンファング坑道
刃石	强化攻击力和“技量”，同时减少武器耐久	嵐の祭祀场
にび石	强化攻击力和“筋力”，同时减少“技量”	ストーンファング坑道（ダカアシ铠蜘蛛の要石）
蜘蛛丝矿	增加武器射程和“技量”，同时减少“筋力”	ストーンファング坑道
龙石	强化攻击力并消除附加状态，攻击时追加火炎伤害	ストーンファング坑道（ダカアシ铠蜘蛛の要石）
吸いつき石	强化攻击力和“技量”，攻击时一定几率对敌人造成出血状态	腐れ谷（ヒル溜りの要石）
水银石	附加状态有可能会随机改变，攻击时有一定几率对敌人造成毒状态	塔のラトリア（愚か者の偶像の要石）
髓石	强化“技量”和会心一击的威力，同时减少攻击力	腐れ谷
微光石	提升“信仰”和魔法攻击力，同时消除“筋力”和“技量”的附加状态，装备此类武器可以让HP缓慢回复	腐れ谷
月影石	将原来的附加状态更改为“魔力”，装备此类武器可以让MP缓慢回复	嵐の祭祀场（审判者の要石）
月光石	强化“魔力”，同时降低“筋力”和“技量”	塔のラトリア

问答接待室

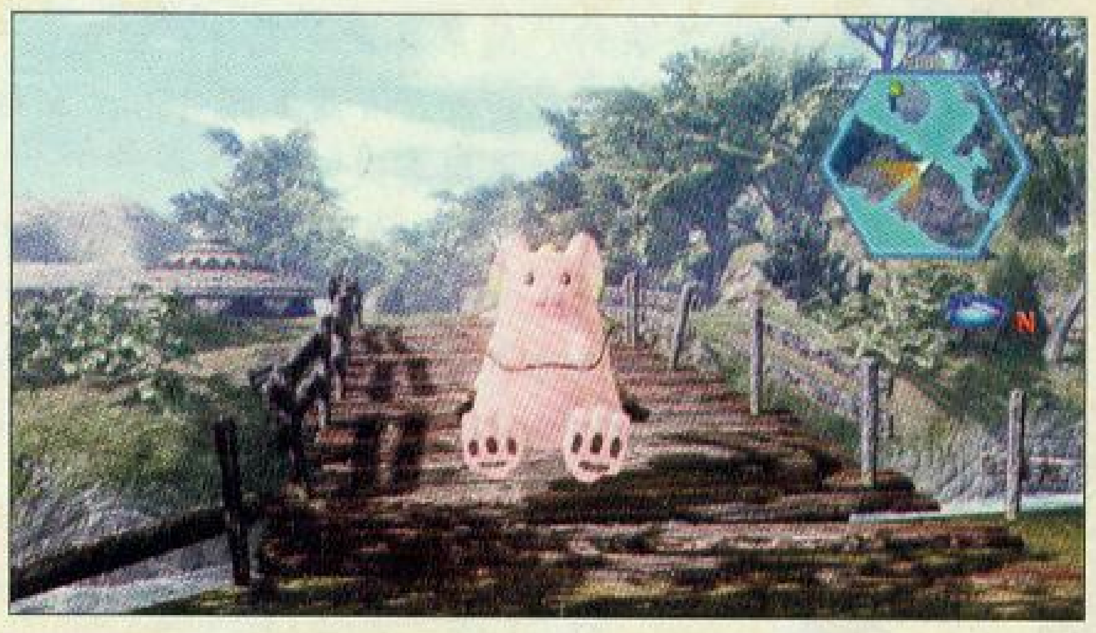
和《薄暮传说》发售不久后的情况一样，最近关于游戏方面的问题都集中在了“研究要素极其丰富”的《星之海洋4 最后的希望》上，所以这次晴天同样选择了两个比较有代表性的问题来为大家统一解答，希望能够帮助大多数玩家消除实际游戏中的困惑。另外在这里也要对广东的陈小斌读者表示歉意，由于你相同内容的邮件在同一天发送次数过多，导致邮件被过滤，所以现在晴天才看到，而你关于“次世代游戏信息栏”的建议我们在以后的杂志制作中也会更加注意，对于单机和网络联机部分的实际游戏人数会进行区分，以免造成大多数玩家理解上的偏差。

①玩《星之海洋4 最后的希望》时照着杂志的攻略合成了一个经验+80%的武器，但却发现没有什么效果，合成加经验的饰品也没用，这是为什么呢？我使用的是日版，难道是游戏版本的问题？把游戏拷到硬盘玩的应该也不会有影响吧？[canglongtianshi]

这种情况九兵卫在游戏的过程中的确没有遇到过（同样是使用日版，也安装了硬盘），如果排除游戏BUG的可能性，建议你最好将增加经验的装备卸下来，再在战斗中看经验值是否会发生变化。

②能告诉我萨拉召唤巴尼兔的材料去哪里可以获得吗？丽姆露充能和镰刀男复制需要的材料又该去哪里找啊？[樊月月8]

召唤巴尼兔的材料“バーニィのエサ”可以在タトローイ的商店直接购买，而你所提及的复制材料除了可以在EnⅡ的圣域和惑星エイオス挖矿得到，还可以在七星洞窟的前三层刷骷髅兵有一定几率掉落，具体方法你可以参考223期UCG“研究中心”的相关内容。



本期读者语录

Email mafox1：UCG的小编们真的很幸福，可以拥有三大次时代主机，想玩的，好玩的游戏都可以玩到，不用和我们一样，只能看看游戏视频解馋，羡慕你们啊！
晴天回复：小编们虽然拥有主机，但同样也有“时间不够用”的烦恼，所以到最后也只能望着主机兴叹，算是和你殊途同归了（－_－b）。

EDITOR'S BBS

小编寄语

努力工作，拼命玩！

读编交流 小编寄语



◆首先感谢下我的形象的画师，这个雷电画得非常合我心意，谢谢。对于是否要带面具也想了很久，最终为了做出更多表情，所以摘了。嘴角上是有卸掉盔甲后的伤痕的，注意看的话应该可以发现。

◆最近一直还在玩的游戏就是《生化危机5》和《吉他英雄 世界巡演》。前者沉迷于佣兵模式不能自拔；后者陷入音乐中无法脱出，Expert难度苦练中。

◆很久以前，对于选秀节目并不看好，但是近年来一直在看《美国偶像》，不拘一格、可以接受各种音乐风格的朋友也可以看看，和国内的选秀节目有很多区别，其中用心追求音乐的人们给了我很大的鼓舞。

◆一个朋友这个月结婚，祝福，望天长地久。

本期个人签名

P-P-P-Poker face,you can't read my poker face.



• 每次看见有形有款的消防斧我就非常兴奋，有机会就想要弄一把。上次去超市我还真的特地去寻找了一番，结果发现超市没有消防斧头卖。

• 天气开始热了，我已经给自己制定了今年夏天的活动主题，那就是——游泳。

• 算了一下，《生化5》佣兵模式打得非常好的情况也就十来分钟。令人惊讶的是，就这十来分钟一盘的游戏，我经常是把一晚上的时间都奉献给它了，有时候真的想对没有玩过《生化5》佣兵模式的玩家说一句：真的，太好玩啦。

本期个人签名

看什么看！就是你了！终于可以报仇了！我就是你上次血洗幼儿园的幸存者。



[游戏]在问答迷你游戏上痛苦煎熬了十来个小时，《如龙3》的白金奖杯终于如约入手，感觉相当不错，之后放松了心情，重温了一下《德雷克的宝藏》，（顺便也拿齐了奖杯）现在看来也是个不可多得的好游戏，无限期待《未知海域2》！同事们清一色地在玩《生化5》，而我倒是寻思着找两个冷门游戏耍耍。

[影视]这期只看了一部半的电影，总结一个字就是"雷"，先是兴味盎然地看了《金刚狼前传》的泄露版，看着看着突然看到演员身后的钢丝，心想找到穿帮镜头了，没想到是一路"穿"到底，原来是有一半的特效还没有完成的"真・泄露版"，这样的片子不看特效看什么？扫兴之余又看了漫画家弗兰克・米勒去年的新片《闪灵侠》，之前有朋友提醒我这是一部大雷片，可想想《罪恶之城》和《300》给我的震撼，侥幸地认为应该雷不到哪里去，结果……看了半部闹剧就实在看不下去了。唉，真是经验害人啊！

[感叹]《白骑士物语》值崩了……日本新品价格降了一半有余，到了国内也就两百多元，几乎等同于廉价版提前发售，这不免让当初五百元左右高位入手的玩友有些不平。对于一款可以玩400小时以上的游戏来说，神机RPG玩家现在抄底正是好时机。

本期个人签名

"本次美国房展展出的房源从10万美元到6亿不等……"我看到这则新闻时，第一个想告诉的是ACE飞行员。
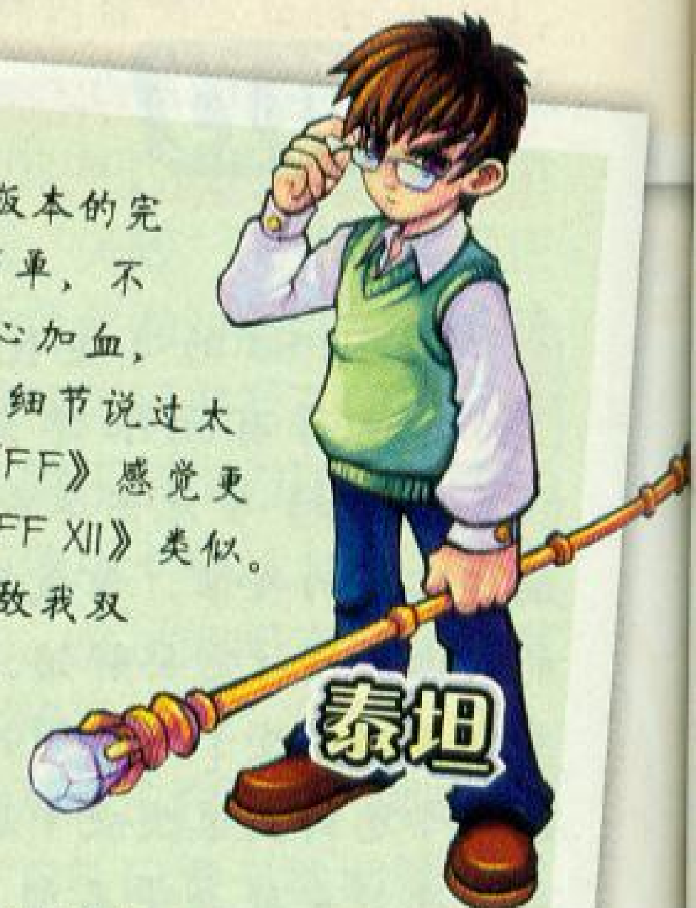


1. 最近在淘宝上买特价品，真正见识到了什么叫做"和不要钱一样"，短短五分钟之内，就在我和朋友说了几句话的时间里，之前盯上的三件商品就全部被抢购一空……一点都没有给我剩下，这真是太惊人的效率与速度了，简直让人想起游戏最后的限时逃生……

2. 虽然在买X360前我就做好了红的准备，而且严格地按照游戏时间绝不超过4小时，关机前必先待机的准则行动，但是自从《生化5》通关后，最近我的防红准则又有了新的进化：每次一想到要开始玩游戏，我就会以不红为至高原则放弃打开X360，转而开始玩Wii，这半个月以来，累计打开X360的时间总计在2小时以下……现在连我自己都已经不知道自己是为了防红而买X360还是为了玩游戏而买X360了（T_T），谁能让我从这种纠结的心态中摆脱呀。

本期个人签名

志同而道不合，志不同而道合，究竟哪种情况更让人头疼呢……



▲终于玩到《FF XIII》的DEMO，不过这个版本的完成度相当得低，几场战斗包括两场BOSS战都很简单，不能开菜单，不能用道具，没有异常状态，不用操心加血，只要选有限的几个攻击／魔法指令打就行了。战斗细节说过太多了这里就不多罗嗦了，可以肯定的是比以往的《FF》感觉更紧凑，同一时间双方所有角色都在行动，这一点和《FF XII》类似。遇敌方式本作改回了传统模式，进入战斗后会重排敌我双方位置，这个见仁见智吧，我觉得相比《FF XII》这个地方是一种倒退。操作时要注意连击、BREAK，尽可能缩短战斗时间，这些都会影响战斗评价；而队友间配合情况、空打（比如把三个攻击指令都给了一个濒死的怪，会浪费掉两个指令，正确的行动应该是设置一个攻击按三角立即执行，节省剩余的ATB用于攻击其他怪）之类的行为又会影响战斗时间，其他的有待研究。评价可能会影响经验和金钱获得。DEMO战斗很流畅，不过这些都不是游戏成功的关键，还是等着看未来完善后的战斗系统和角色成长系统吧，正式游戏里，应该可以比较详尽的设置队友的AI，跟他们配合战斗，招术和状态组合多了才能看出游戏的水准。2009年冬，就是今年12月到明年2月之间的某一天……

本期个人签名

日本游戏总是不愿意把武器装备表现在平时操作的角色身上，游戏设计者对角色初始设定的扮相有一种病态的自恋，他们认为如果一个角色背后绑着的棍子变成了剑，或者铠甲盖住了乳沟，就会影响其"原本完美"的形象。而绝大部分日本游戏不体现装备、服装变化，不允许自定义角色外观的根本原因在于，日本从来就不是一个追求自由的国家。——HDDCN



★和一位许久不见的小学同学见了面，此君目前的职业让我闻所未闻——航空间谍。简单地说，就是不停地坐各家航空公司的飞机，对其服务质量做出总结然后提交给自己所属的航空公司。初一听觉得超级有趣，转念一想觉得这其实是个苦差。不过同学显然乐在其中，因为每到一地都能有一到两天的休息时间，可以观光各地风土人情。这次和我见面也是因为坐某航的飞机到了这边而已。

☆本地网络风云诡变。最早用有线宽频，一直感觉不错，到了去年奥运之后就奇烂无比，不得不改换ADSL。ADSL用了四个月都一直良好，结果最近也变得奇烂无比，联机掉线的频率非常高。问了问还在坚持用有线宽频的人，反而完全没有问题。这……难道逼我同时用两条线？

★玩了《FF13》体验版。感觉战斗很有动感，但也有太乱看不清的感觉。究竟好不好还得等正式版。不过CG是一如既往地好看，剧情方面目前则感觉不到有什么张力，体验版里的龙套大妈牺牲的剧情让我反而看得笑了起来。大家可以期待下期杂志的光盘。

本期个人签名

《FF13》——2009年冬！

本期读者语录 广州 wtxwwjx：希望小编们可以在Gamegalo里多放些游戏和主机的广告，玩家们在国内都不能看到这些广告，也好让玩家们可以从别的方式体验游戏啊！
（纱迦回复：放广告没问题，不过并不是所有广告都好看哦！现在大家看到的都是我们精挑细选过的，其实没意义的游戏广告也是相当多的。）



★本周华丽地加入“搬家团”，本来以为只把箱子里的物品都搬到新家就算大功告成，但是真正收拾完所有的东西，我才发现行李的总数竟然是原来四个箱子的一倍（部分易碎物品还得自己提）……而在统计所有的行李时，另一个惊人的发现是自己拥有数量最多的竟然是“衣架”，当然各位读者不要误会是晴天的衣服多，仔细想想造成这个问题的原因应该是室友长期“只记得洗衣服，不记得收衣服”导致的……

☆截稿前终于玩到了传说中的“《最终幻想XIII》试玩版”，目前游戏给自己的第一感觉就是华丽的过场，而强调将敌人打成特殊状态并追击的战斗系统虽然很爽快，但是过快的战斗节奏还是需要一段时间适应。最后再提一句，战斗中如何将招式进行合理的组合来保持连击数倒是很有意思，相信正式版中高手玩家们又要刻苦钻研了（笑）。

本期个人签名

搬家并没有想象那么简单



最近一段时间因为《生化危机5》玩得太多，不免会产生诸如“闭上眼睛就看到寄生虫晃来晃去”、“耳边经常莫名其妙地响起电锯声”、“听某人说话总觉的其声线与威斯克十分相近”的后遗症。于是，除了每天在佣兵模式杀上几局之外，用节奏缓慢的QQ台球游戏来进行自我治疗就成了最近每天的必修课。

不过，自打开始接触这类游戏，我就发现了一个问题：每次我都是自作聪明地去找一些显示为零分的初级玩家对局，结果这些对手往往是高手的马甲，一开场就可以用连续十几个进球的大比分把我打得找不到东西南北。险恶的对局环境简直让我再无法忍受下去，相比之下还是单机游戏的世界比较安全，就算是连机对战也不用担心被高手的马甲给忽悠了。看来我还是老老实实地到佣兵模式里跟村民们开PARTY最为安全！

本期个人签名

用啤酒把该死的蟑螂统统灌醉！



◆毫无疑问，利物浦绝对是一支值得所有人尊敬的球队，连续几年都为我们带来多场跌宕起伏的精彩大戏，有时候我挺羡慕利物浦球迷的，成为一个利物浦球迷真是一件幸运的事情，尽管这几年冠军可能拿得不如红魔多，但那种很爷们儿的气势实在是太棒了。

◆最近的游戏话题依然是《生化危机5》，佣兵模式已经成为了每天的必修课。随着对游戏越来越熟悉，发现每个关卡都有150人清版的可能了，不过角色暂时还是限定为威斯克，两名女角色的挑战难度很大，只有放到最后再尝试了……总而言之，这是一个可以玩到下半年的游戏。

◆附近终于有了《街霸IV》的街机，抽时间去玩了几把，胜负都有。总体感觉：花钱的对手（街机）和不花钱的对手（家用机）区别太大了。虽然自己很有心，很想天天泡在机厅里，不过实在是分身乏术，再加上还有《生化危机5》的诱惑……

◆4月下旬开始又有很多好电影在国内正式上映了，只希望电影票价能再低一些……150块看场3D电影，这价格的确是有些离谱。另外，IMAX电影院快来吧……

本期个人签名

●即将迎来电影/美剧恶补周！



★《胧村正》绚烂的画面表现力惊人，游戏的过程就像是在欣赏一幅动态和风绘卷，制作小组Vaniraware在把握细节上的功力真的很令人佩服！希望他们在今后也能给我们带来更多的优秀作品。

★还是关于《胧村正》，相信不少玩家也会对游戏的绿叶角色比较有爱，小九比较倾向于虎姬以及弓弦叶，具体原因玩过的人应该都清楚；而最欣赏的结局是鬼助的普通结局，个人觉得还是坚持认为悲伤的结局更能牵动人心。

★4月新番继续进行中，目前最着迷的是《轻音！》和《初恋限定》。动画风格轻松风趣只是表面借口，被角色设定直接命中要害才是导致“缴械”的真正原因……

本期个人签名

《最终幻想VII 再临之子 完全版》，我真的不是冲着DEMO而来……



●《PES2010》终于公布了，虽然只有一张梅西的图，但也算是有了个盼头，今年到底是买《PES2010》还是《WE2010》呢？虽然前者通常都会早出一个月，但是联机欧服网战的那个速度让人心寒。

●没想到自己的破电脑运行Wii模拟器玩《胧村正》居然还能跑到二十几帧，虽然杂兵战时基本都是在慢动作的状态下完成的，但好在打BOSS时还算流畅。玩了一个晚上之后得出的结论就是，还是手柄玩游戏比较舒服（揉着酸痛的手指）……

本期个人签名

春季日剧阵容大赞



○无意中找到了保罗·艾克曼博士（美剧《千谎百计》的原型人物）所著《识破谎言》的中译本，看了看还真是很有意思，有兴趣的读者可以找来看看。翻到书后面发现这书原来在1992年就引进国内了，当时印量超过20000册，售价3.6元，不由得汗一个……

△什么叫“鹬蚌相争渔翁得利”，看这网易与九城的WOW代理权之争就知道了，这件事最后只有一个胜利者，那就是暴雪。无论是网易还是九城还是广大可爱的WOW中国玩家，都无一例外地受到了损害，还包括稚嫩的中国游戏业。

□这期做“龙珠特企”，写着写着突然想把漫画再看一遍，结果拿起来就放不下了，一直从悟空与贝吉塔的首战看到悟饭战胜沙鲁，最后要不是截稿压力还真是会一口气看完，一边看一边回想起当年在那种露天图书摊花一毛钱看一本漫画的岁月，真是感慨……

× 去年在上海的Press Start音乐会相信大家还是记忆犹新，很多人来信问我今年还有没有Press Start，很抱歉我现在也不知道。不过据可靠消息，今年还有另外一场重量级的游戏音乐会将在国内举行，量级和规模绝不亚于Press Start，希望不久之后会有确切信息。

本期个人签名

你搁的高粱越多，它出来的奏越不是豆腐。



★夏天终于到了，附近一个小区的游泳池开始开张。这个泳池环境不错，去年夏天一直都是在那里游泳，今年正准备继续享受这种夏季里最充满乐趣的活动，结果该小区今年实行封闭式管理，不让外人进了（T_T）。现在只能到附近另一个旧点的小区碰碰运气，呜呜，穷人连游泳的资格都没有了吗……

★每次临截稿时总会患上头昏脑胀综合症，大概都是因为被破天气闹的，空气中带着黏糊糊的感觉已经严重影响了效率，还要被编辑部里慢到令人发指的网速欺负……还是在家里躺在床上做事情舒服啊！

★《最终幻想XIII》的画面还不错，只不过还没有当初看到《最终幻想X》时那种惊艳的感觉，到底是因为日本的技术力确实落后了，还是因为高清画面看麻木了呢？

本期个人签名

还有两关。

本期读者语录

柳州 周文启：说来在学习的压力里忙中偷闲，还真是我们学生的拿手好戏呢！天时、地利、人和都是很重要的。学校是很阴险的，楼梯总在教室的后方，这样总是让我们措手不及，来个年级主任什么的常常让我们中招。（纱迦回复：说实话我个人现在无法想象抽十分钟玩玩游戏的情景，学生时代离我已经很遥远了……）

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

表中红色字体为注目游戏，橙色字体为下载游戏

- 本表所收录的游戏发售时间为：2009年4月20日～2009年11月10日
- 推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有"攻略预定"Logo的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

"发售表"改版之后有不少读者都给我们提出了宝贵的意见和建议，有读者指出去掉了售价后无法判断游戏的版本到底是美版还是日版，所以在本期的"发售表"中我们加入了"版本"的项目，希望能够帮助读者更好地选择喜爱的版本。

PLAYSTATION2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2009年4月			
23日	锻棒 黑翼之章	カヌチ 黒き翼の章	Idea Factory	文字冒险	日版
29日	实况棒球大联盟2009	实况パワフルメジャーリーグ2009	Konami	体育	日版
30日	Myself；Yourself 各自的终曲	Myself；Yourself それぞれのfinale	Yeti	文字冒险	日版
30日	伯爵与妖精 被梦和羁绊驱使的感情	伯爵と妖精 梦と绊に想いを驰せて	5pb.	文字冒险	日版
		2009年5月			
1日	X战警前传 金刚狼	X-Men Origins：Wolverine	Activision	动作	美版
26日	秘密特工叮当	Secret Agent Clank	SCE	动作	美版
28日	风色海浪	风色サーフ	Russel	文字冒险	日版
28日	下一站天后	Skip Beat!	5pb.	文字冒险	日版
		2009年6月			
9日	印第安纳·琼斯与王之杖	Indiana Jones and the Staff of Kings	Activision	动作	美版
16日	捉鬼敢死队	Ghostbusters The Video Game	Atari	动作	美版
16日	泰格伍兹高尔夫巡回赛 10	Tiger Woods PGA TOUR 10	EA	体育	美版
16日	吉他英雄 畅销金曲	Guitar Hero：Smash Hits	Activision	音乐	美版
23日	变形金刚2 堕落的复仇	Transformers：Revenge of the Fallen	Activision	动作射击	美版
25日	命运之杖	Wand of Fortune	Idea Factory	文字冒险	美版
25日	月下 新月	Under the Moon～クレセント～	Dimple	文字冒险	日版
30日	哈利波特与混血王子	Harry Potter and the Half-Blood Prince	EA	动作	美版
30日	冰河世纪 恐龙的黎明	Ice Age：Dawn of the Dinosaurs	Activision	动作	美版
		2009年7月			
21日	豚鼠特工队	G-Force	Disney	动作	美版
30日	娇蛮之吻2学期 急速爱恋	つよきす2学期 Swift Love	CandySoft	文字冒险	日版
		2009年8月			
27日	薄樱鬼 随想录	薄樱鬼 随想录	Idea Factory	文字冒险	日版

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2009年4月			
28日	大航海时代在线 南十字星	大航海时代Online Cruz del Sur	Koei	模拟经营	日版
		2009年5月			
1日	X战警前传 金刚狼	X-Men Origins：Wolverine	Activision	动作	美版
5日	情圣拉里 票房崩溃	Leisure Suit Larry：Box Office Bust	Codemasters	动作	美版
12日	圣域2 堕落天使	Sacred 2：Fallen Angel	cdv Software	动作角色扮演	美版
19日	生化尖兵	Bionic Commando	Capcom	动作射击	美版
19日	终结者 救世主	Terminator Salvation	Warner Bros.	动作	美版
19日	终极格斗冠军赛2009	UFC 2009 Undisputed	THQ	体育	美版
19日	VR网球2009	Virtua Tennis 2009	SEGA	体育	美版
22日	闪点行动2 巨龙崛起	Operation Flashpoint2：Dragon Rising	Codemasters	主视角射击	欧版
26日	野性燃料	Fuel	Codemasters	竞速	美版
26日	无名英雄	inFAMOUS	SCE	动作	美版
26日	诅咒	Damnation	Codemasters	动作射击	美版
28日	真·三国无双5 帝国	真·三国无双5 Empires	Koei	动作	日版
		2009年6月			
9日	虐杀原形	Prototype	Activision	动作	美版
9日	狂野西部 生死同盟	Call of Juarez：Bound in Blood	Ubisoft	主视角射击	美版
9日	红色派系 游击战	Red Faction Guerrilla	THQ	动作射击	美版
15日	泰格伍兹高尔夫巡回赛 10	Tiger Woods PGA TOUR 10	EA	体育	美版
16日	捉鬼敢死队	Ghostbusters The Video Game	Atari	动作	美版
16日	吉他英雄 畅销金曲	Guitar Hero：Smash Hits	Activision	音乐	美版
17日	胖公主	Fat Princess	SCE	动作	美版
23日	蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院	Batman：Arkham Asylum	Eidos	动作	美版
23日	霸王II	Overlord II	Codemasters	动作	美版
23日	变形金刚2 堕落的复仇	Transformers：Revenge of the Fallen	Activision	动作射击	美版
25日	萝萝娜的工作室 艾兰德的炼金术士	Atrlier Rorona	Gust	角色扮演	日版
25日	阿加雷斯特战记 ZERO	アガレスト战记 ZERO	Compile Heart	角色扮演	日版
25日	苍翼默示录	BlazBlue：Calamity Trigger	Arc System Works	格斗	日版
30日	哈利波特与混血王子	Harry Potter and the Half-Blood Prince	EA	动作	美版
30日	拳击之夜4	Fight Night Round 4	EA	体育	美版
30日	冰河世纪 恐龙的黎明	Ice Age：Dawn of the Dinosaurs	Activision	动作	美版
		2009年7月			
7日	大棒球联盟2	The Bigs 2	2K Sports	体育	美版
21日	豚鼠特工队	G-Force	Disney	动作	美版
		2009年8月			
25日	黑暗虚无	Dark Void	Capcom	动作射击	美版
		2009年9月			
9日	甲壳虫 摇滚乐队	The Beatles：Rock Band	MTV Games	音乐	美版
22日	极品飞车 变速	Need for Speed：Shift	EA	竞速	美版
25日	铁拳6	Tekken 6	NBGI	格斗	欧版
25日	这就是维加斯	This Is Vegas	Midway	动作	欧版
		2009年11月			
3日	龙之世纪 起源	Dragon Age：Origins	EA	动作角色扮演	美版
10日	使命召唤 现代战争2	Call of Duty：Modern Warfare 2	Activision	主视角射击	美版
		2009年预定			
夏	最终幻想 X III	Final Fantasy X III	Square Enix	角色扮演	日版
秋	忍者龙剑传Σ2	Ninja Gaiden Σ2	Tecmo	动作	日版
秋	生化奇兵2	Bioshock2	2K Games	主视角射击	美版
秋	薄暮传说	Tales of Vesperia	NBGI	角色扮演	日版
秋	猎天使魔女	Bayonetta	SEGA	动作	日版
冬	永恒的尽头	End of Eternity	SEGA	角色扮演	日版
冬	马克斯·佩恩3	Max Payne 3	Rockstar	动作射击	美版
年内	格斗之王 X II	The King of Figthers X II	SNK Playmore	格斗	日版
年内	未知海域2 横行贼道	Uncharted 2：Among Thieves	SCE	动作冒险	美版
年内	量子理论	Quantum Theory	Tecmo	动作射击	日版

04.23 七魂

PSP 动作角色扮演 ■GAE ■无对应周边 CERO A 推荐度 B



游戏的基本玩法和《迷宫制造者》系列"以往的作品差别不大，随着流程的进行，玩家可以将手中有限的材料进行随意组合，从而使迷宫中出现的敌人发生相应的变化，以便收集到更多全新的材料来打造个性的装备或生成环境截然不同的迷宫。另外随着同伴的加入，玩家在育成角色和战斗时的选择也更多样化，不同类别的武器不但拥有熟练度的设定，针对敌人的弱点进攻也是收集特殊素材的手段之一。最后游戏中仍然为玩家准备了充实的支线任务和收集要素，要想彻底完美一定要做好游戏时间上百小时的觉悟。

04.23 怪物猎人G

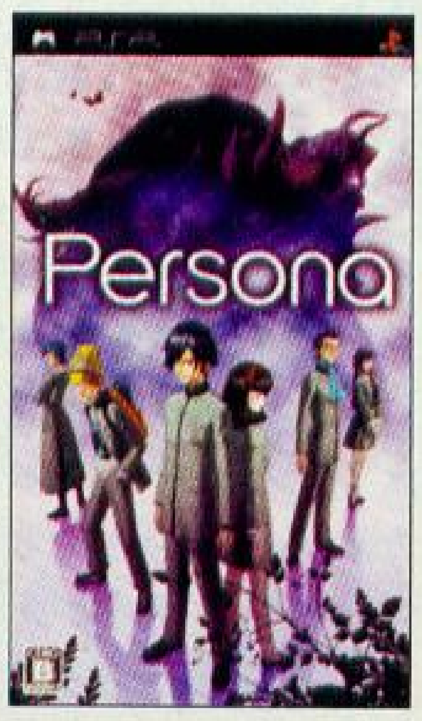
Wii 动作 ■Capcom ■无对应周边 CERO C 推荐度 A



已经苦苦等待了一年之久的猎人们终于可以欢欣鼓舞了，虽然这款移植自PS2的作品基本没有做出改动，但本作更大的意义在于让期待《MH3》的玩家练练手，更何况本作还将附赠《MH3》的试玩版。本作除了会将游戏画面变为宽屏幕并使分辨率到达480p的效果之外，还会增加在道具箱内进行调和与快捷套装系统方便玩家整理道具与装备。为了照顾不适应遥控器手柄操作的玩家，游戏还支持经典手柄，习惯了传统操作的玩家也可以轻松上手。本作也将支持4人联机，不过需要支付一定的费用。

04.29 女神异闻录 PERSONA

PSP 角色扮演 ■Atlus ■无对应周边 CERO B 推荐度 B



本作是系列第一部作品的重制版，游戏在PS版的基础上做出了许多让人惊喜的改动，剧情影像经过重制之外还增加了全新制作的CG动画。游戏的画面也为了适应PSP的分辨率做出了调整，战斗、剧情和迷宫画面全部为宽屏。游戏的平衡性调整之后，将为玩家提供更好的操作性与可研究性。另外，游戏的读取速度将有明显提升，更多的记录点也更适合掌机随玩随放的特性。游戏不仅会追加全新的迷宫，而且还新收录了各种困难解谜以及强大的BOSS，即使玩过原作的玩家也能在本作中找到新的乐趣。

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年4月					
23日	A列车行进DS	A列车で行こうDS	Artdink	模拟经营	日版
23日	风云 大笼城	风云！大笼城	nn.system	策略	日版
23日	目标 钓鱼大师	めざせ！！钓りマスター	Hudson	体育	日版
23日	八墓村	八つ墓村	FromSoftware	文字冒险	日版
29日	俺自己制造	メイドイン俺	Nintendo	动作	日版
29日	龙珠改 赛亚人来袭	ドラゴンボール改 サイヤ人来袭	NBGI	角色扮演	日版
29日	迷宫与水坝	ダン←ダム	Acquire	角色扮演	日版
30日	大家的动物园	みんなの动物园	Taito	模拟经营	日版
30日	火影忍者 疾风传 忍列传III	NARUTO—ナルト—疾风传 忍列传III	Takaratomy	动作	日版
2009年5月					
1日	X战警前传 金刚狼	X—Men Origins：Wolverine	Activision	动作	美版
21日	我来守护你	俺がオマエを守る	Idea Factory	动作	日版
21日	有罪×无罪	有罪×无罪	NBGI	文字冒险	日版
21日	斯隆与马克贝尔的谜之物语	スローンとマクヘールの谜の物语	LEVLE—5	文字冒险	日版
28日	逆转检察官	逆转检事	Capcom	文字冒险	日版
28日	回忆之日3	デイズ オブ メモリーズ3	SNK Playmore	文字冒险	日版
28日	寒蝉鸣泣之时 第三卷 螺	ひぐらしのなく顷に绊 第三卷・螺	Alchemist	文字冒险	日版
28日	凉宫春日的直列	凉宫ハルヒの直列	SEGA	文字冒险	日版
28日	魔女传说 见习魔女与七公主	ウィッチテイル 见习い魔女と7人の姫	日本一	角色扮演	日版
30日	王国之心 358/2天	キングダム ハーツ 358/2 Days	Square Enix	动作角色扮演	日版
2009年6月					
9日	印第安纳・琼斯与王之杖	Indiana Jones and the Staff of Kings	Activision	动作	美版
11日	成为魔女	魔女になる。	Tryfirst	文字冒险	日版
11日	无限航路	无限航路	SEGA	策略	日版
16日	捉鬼敢死队	Ghostbusters The Video Game	Atari	动作	美版
23日	霸王 亡命喽罗	Overlord Minions	Codemasters	益智	美版
30日	冰河世纪 恐龙的黎明	Ice Age：Dawn of the Dinosaurs	Activision	动作	美版
预定	萌菌物语DS	もやしもんDS	Takaratomy	文字冒险	日版
2009年7月					
11日	勇者斗恶龙IX	ドラゴンクエストIX 星空の守り人	Square Enix	角色扮演	日版
30日	噗哟噗哟7	ぷよぷよ7	SEGA	益智	日版
2009年10月					
1日	闪电十一人2 威胁的侵略者	イナズマイレブン2 ～胁威の侵略者～	LEVLE—5	角色扮演	日版
2009年预定					
秋	莱顿教授与魔神之笛	レイトン教授と魔神の笛	LEVLE—5	文字冒险	日版
年内	沙加2 秘宝传说	サガ2 秘宝传说	Square Enix	角色扮演	日版
年内	超级大战争DS2	ファミコンウォーズDS2	Nintendo	策略	日版
年内	召唤之夜X 泪之皇冠	サモンナイトX ～Tears Crown～	NBGI	动作角色扮演	日版
年内	蓝龙 异界的巨兽	ブルードラゴン 异界の巨兽	NBGI	角色扮演	日版
年内	二之国	二ノ国	LEVLE—5	角色扮演	日版

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年4月					
23日	死亡微笑	Death Smiles	Cave	文字冒险	日版
28日	天鹅绒刺客	Velvet Assassin	Gamecock Media Group	动作	美版
2009年5月					
1日	X战警前传 金刚狼	X—Men Origins：Wolverine	Activision	动作	美版
5日	博物馆之夜2	Night at the Museum：Battle of the Smithsonian	Majesco Games	动作	美版
12日	战场 太平洋战役	Battlestations：Pacific	Eidos	射击	美版
12日	圣域2 堕落天使	Sacred 2：Fallen Angel	cdv Software	动作角色扮演	美版
19日	VR网球2009	Virtua Tennis 2009	SEGA	体育	美版
19日	终结者 救世主	Terminator Salvation	Warner Bros.	动作	美版
19日	生化尖兵	Bionic Commando	Capcom	动作射击	美版
22日	闪点行动2 巨龙崛起	Operation Flashpoint2：Dragon Rising	Codemasters	主视 角射击	美版
26日	诅咒	Damnation	Codemasters	动作射击	美版
28日	真・三国无双5 帝国	真・三国无双5 Empires	Koei	动作	日版
28日	决意 生死与共 EXTRA	ケツイ～绊地狱たち～EXTRA	5pb.	射击	日版
2009年6月					
9日	虐杀原形	Prototype	Activision	动作	美版
9日	狂野西部 生死同盟	Call of Juarez：Bound in Blood	Ubisoft	主视角射击	美版
9日	红色派系 游击战	Red Faction Guerrilla	THQ	动作射击	美版
15日	泰格伍兹高尔夫巡回赛 10	Tiger Woods PGA TOUR 10	EA	体育	美版
16日	捉鬼敢死队	Ghostbusters The Video Game	Atari	动作	美版
16日	吉他英雄 畅销金曲	Guitar Hero：Smash Hits	Activision	音乐	美版
23日	蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院	Batman：Arkham Asylum	Eidos	动作	美版
23日	霸王II	Overlord II	Codemasters	动作	美版
23日	变形金刚2 堕落的复仇	Transformers：Revenge of the Fallen	Activision	动作射击	美版
25日	苍翼默示录	BlazBlue：Calamity Trigger	Arc System Works	格斗	日版
30日	哈利波特与混血王子	Harry Potter and the Half—Blood Prince	EA	动作	美版
30日	冰河世纪 恐龙的黎明	Ice Age：Dawn of the Dinosaurs	Activision	动作	美版
30日	拳击之夜4	Fight Night Round 4	EA	体育	美版
2009年7月					
7日	大棒球联盟2	The Bigs 2	2K Sports	体育	美版
2009年8月					
25日	黑暗虚无	Dark Void	Capcom	动作射击	美版
2009年9月					
9日	甲壳虫 摇滚乐队	The Beatles：Rock Band	MTV Games	音乐	美版
22日	极品飞车 变速	Need for Speed：Shift	EA	竞速	美版
25日	铁拳6	Tekken 6	NBGI	格斗	欧版
2009年11月					
3日	龙之世纪 起源	Dragon Age：Origins	EA	动作角色扮演	美版
10日	使命召唤 现代战争2	Call of Duty：Modern Warfare 2	Activision	主视角射击	美版
2009年预定					
秋	光环3 ODST	Halo 3：ODST	Microsoft	主视角射击	美版
秋	生化奇兵2	Bioshock2	2K Games	主视角射击	美版
秋	猎天使魔女	Bayonetta	SEGA	动作	日版
冬	永恒的尽头	End of Eternity	SEGA	角色扮演	日版
冬	马克斯・佩恩3	Max Payne 3	Rockstar	动作射击	美版
年内	格斗之王 X II	The King of Figthers X II	SNK Playmore	格斗	日版
年内	真名法典 II	MagnaCatra II	NBGI	角色扮演	日版
年内	九十九夜 II	ナインティナイン・ナイツ II	Q Entertainment	动作	日版

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年4月					
20日	激情漫游 特技竞速	Excitebots：Trick Racing	Nintendo	竞速	美版
23日	怪物猎人G	モンスターハンターG	Capcom	动作	日版
28日	牧场物语 牧场小店	牧场物语 まきばのおみせ	MMV	模拟经营	日版
29日	麻将格斗俱乐部Wii	麻雀格斗俱乐部Wii	Konami	桌面棋牌	日版
29日	用Wii玩俺自己制造	あそぶメイドイン俺	Nintendo	动作	日版
30日	鱼眼Wii	Fish Eyes Wii	MMV	体育	日版
2009年5月					
1日	X战警前传 金刚狼	X—Men Origins：Wolverine	Activision	动作	美版
5日	博物馆之夜2	Night at the Museum：Battle of the Smithsonian	Majesco Games	动作	美版
12日	海盗对忍者 躲避球	Pirates vs. Ninjas Dodgeball	Gamecock Media Group	体育	美版
14日	胜利十一人 组织者 2009	Winning Eleven Playmaker 2009	Konami	体育	日版
18日	拳无虚发	Punch—Out!!	Nintendo	体育	美版
19日	轰隆魔块 狂欢派对	Boom Blox Bash Party	EA	益智	美版
19日	EA运动活力	EA Sports Active	EA	体育	美版
19日	VR网球 2009	Virtua Tennis 2009	SEGA	体育	美版
21日	魔法指挥棒	タクト オブ マジック	Nintendo	即时战略	日版
28日	黄金之绊	黄金の绊	Jaleco	动作角色扮演	日版
2009年6月					
4日	弧光幻想曲	Arc Rise Fantasia	MMV	角色扮演	日版
9日	印第安纳・琼斯与王之杖	Indiana Jones and the Staff of Kings	Activision	动作	美版
16日	捉鬼敢死队	Ghostbusters The Video Game	Atari	动作	美版
16日	网球大师杯	Grand Slam Tennis	EA	体育	美版
16日	吉他英雄 畅销金曲	Guitar Hero：Smash Hits	Activision	音乐	美版
23日	暗渠	The Conduit	SEGA	主视角射击	美版
23日	霸王 黑暗传奇	Overlord Dark Legend	Codemasters	动作	美版
23日	变形金刚2 堕落的复仇	Transformers：Revenge of the Fallen	Activision	动作射击	美版
29日	哈利波特与混血王子	Harry Potter and the Half—Blood Prince	EA	动作	美版
30日	冰河世纪 恐龙的黎明	Ice Age：Dawn of the Dinosaurs	Activision	动作	美版
预定	Wii Sports 运动胜地	Wiiスポーツリゾート	Nintendo	体育	日版
2009年9月					
9日	甲壳虫 摇滚乐队	The Beatles：Rock Band	MTV Games	音乐	美版
2009年预定					
夏	怪物猎人3tri	モンスターハンター3（トライ）	Capcom	动作	日版
夏	钢之炼金术师 晓之王子	钢の炼金术师 Fullmetal Alchemist 晓の王子	Square Enix	动作角色扮演	日版
夏	恐怖体感 咒怨	恐怖体感 咒怨	AQ Interactive	动作冒险	日版
冬	圣恩传说	Tales of Graces	NBGI	角色扮演	日版
冬	噗哟噗哟7	ぷよぷよ7	SEGA	益智	日版
年内	战国无双3	战国无双3	Koei	动作	日版
年内	罪与罚2	罪と罚2	Nintendo	射击	日版
年内	宇宙行者	コズミックウォーカー	Nintendo	动作冒险	日版
年内	强斩	ダイナミック斩	Nintendo	动作	日版
年内	永恒蔚蓝2 美丽海洋	フォーエバーブルー2 Beautiful Ocean	Nintendo	动作冒险	日版

PLAYSTATION Portable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年4月					
23日	七魂	七魂 NANATAMA クロニクルオブダンジョンメーカー	Global A Entertainment	动作角色扮演	日版
23日	绝体绝命都市3 破坏的城市与她的歌	绝体绝命都市3 坏れゆく街と彼女の歌	Irem	动作冒险	日版
29日	女神异闻录 PERSONA	ペルソナ	Atlus	角色扮演	日版
29日	妖精物语 悠久之仁	ティル・ナ・ノーグ ～悠久の仁～	SystemSoft Alpha	角色扮演	日版
30日	龙虎斗 携带版	とらドラ・ポータブル	NBGI	文字冒险	日版
30日	爱情泡泡糖2 第一选择 携带版	Final Approach 2：1st Priority Portable	Princess Soft	文字冒险	日版
2009年5月					
1日	X战警前传 金刚狼	X—Men Origins：Wolverine	Activision	动作	美版
14日	死神 BLEACH 灵魂升温 6	BLEACH～ヒート・ザ・ソウル6～	SCE	格斗	日版
14日	梦幻骑士	グローランサー	Atlus	角色扮演	日版
28日	竹刀少女 今后的挑战	Banboo Blade "それから"の挑战	Gadget Soft	动作	日版
28日	传颂之物 携带版	うたわれるもの Portable	Aqua Plus	策略角色扮演	日版
28日	秋之回忆6 三角波澜	Memories Off 6 T—Wave	5pb.	文字冒险	日版
28日	勇者30	勇者30	MMV	射击	日版
28日	欢迎来到绵羊村 携带版	ようこそ ひつじ村 ポータボル	Success	模拟经营	日版
28日	天空之梦 携带版	ソラユメ ポータボル	Takuyo	文字冒险	日版
2009年6月					
9日	印第安纳・琼斯与王之杖	Indiana Jones and the Staff of Kings	Activision	动作	美版
9日	摇滚乐队 不插电	Rock Band Unplugged	EA	音乐	美版
11日	新世纪福音战士 钢铁的女友2nd 携带版	新世纪エヴァンゲリオン 钢铁のガールフレンド2nd ポータブル	CyberFront	文字冒险	日版
11日	走自己坚信之路	己の信ずる道を征け	FromSoftware	益智	日版
16日	泰格伍兹高尔夫巡回赛 10	Tiger Woods PGA TOUR 10	EA	体育	美版
18日	Fate/无限代码 携带版	フェイト/アンリミテッドコード ポータブル	Capcom	格斗	日版
23日	变形金刚2 堕落的复仇	Transformers：Revenge of the Fallen	Activision	动作射击	美版
25日	瓦尔哈拉骑士2 战斗姿态	ヴァルハラナイツ2 バドルスタンス	MMV	动作角色扮演	日版
30日	哈利波特与混血王子	Harry Potter and the Half—Blood Prince	EA	动作	美版
预定	剑、魔法与学园2	剑と魔法と学园モノ2	Acquire	角色扮演	日版
预定	秋之回忆7 雨后	Memories Off 7 After Rain	5pb.	文字冒险	日版
2009年7月					
2日	初音未来 DIVA计划	初音ミク プロジェクト ディヴーァー	SEGA	音乐	日版
7日	大棒球联盟2	The Bigs 2	2K Sports	体育	美版
21日	豚鼠特工队	G—Force	Disney	动作	美版
23日	魔女计划	Project With	GungHo	模拟育成	日版
预定	伊苏 I & II 编年史	Ys I & II Chronicles	Falcom	动作角色扮演	日版
2009年8月					
27日	薄樱鬼 携带版	薄樱鬼 ポータボル	Idea Factory	文字冒险	日版
2009年9月					
22日	极品飞车 变速	Need for Speed：Shift	EA	竞速	美版
2009年预定					
夏	对决传说	Tales of Versus	NBGI	动作	日版
秋	伊苏7	Ys Seven	Falcom	动作角色扮演	日版
冬	噗哟噗哟7	ぷよぷよ7	SEGA	益智	日版
年内	王国之心 梦中诞生	キングダム ハーツ バース バイ スリープ	Square Enix	动作角色扮演	日版
年内	死神在背后	うしろ	LEVLE—5	角色扮演	日版
年内	纸箱战机	ダンボール战机	LEVLE—5	角色扮演	日版
年内	不死骑士	アンデッドナイツ	Tecmo	动作	日版

天下聚会





ACE飞行员：进入4月后，陆陆续续有各地天下聚会负责人与我联系，大家都希望能够在五一这个灿烂的日子在自己的城市举办天下聚会。到目前为止，五一期间全国共有10场聚会等着各位玩友，相信还会有更多的聚会加入进来，所以请大家密切留意 www.levelup.cn 上"天下聚会"页面上的详细情况。为了能够让天下聚会内容更加丰富，现在多场天下聚会都加入了大液晶和次世代主机，光这些器材就耗费了不少人力和财力，在此 ACE 飞行员向各地天下聚会负责人表示深深的感谢。

聚会报名，请访问：http://juhui.levelup.cn

焦点聚会 哈尔滨五·一CHINA JOY天下聚会

哈尔滨天下聚会场地布置平面



设备安排

1. 高清电视10台以上（46寸）
2. PS3×8台
3. Wii×2台
4. 笔记本电脑3台，用作拷贝游戏
5. X360×2 待机备用
6. PS2、XBOX、DC等中古机待机备用
7. 主持人1人，现场评委3人，ISO提供者2人，志愿者10人，工作女仆最少5人，现场摄影摄像3人。
8. 现场提供Wi-Fi网络

哈尔滨天下聚会自首次成功举办以来，已经聚集了上千名TV GAME爱好者，有着相当高的人气。在五一黄金周，哈尔滨玩家又将迎来一次次世代游戏风暴！

五月1日至3日，天下聚会有幸与CHINA JOY组委会强强合作，联手打造一个游戏、数码、动漫的盛会。此次展会，可以用天时、地利、人和来形容，具体如下：

天时：五一的黄金周，哈尔滨最温暖的季节；

地利：哈尔滨最繁华的教堂广场，最繁华的商业街果戈里大街临街，哈尔滨文化底蕴最丰厚之处；

人和：哈尔滨游戏、动漫爱好者最大盛会！日人流量将超万人！

由于人流量过于庞大，此届天下聚会将主要以次世代游戏机展示方式开放，现场提供10台高清大电视，8台PS3及2台Wii进行试玩及展示。试玩方面，除了主流大作外，我们还特别准备了数台《FFXIII》试玩，以及《吉他英雄》（用吉他进行游戏）、《审判之眼》（桌面卡牌游戏）、《化解危机4》（用光枪进行游戏）、Wii等玩法独特的次世代游戏开放试玩！必将吸引众多游戏爱好者及非游戏爱好者驻足游玩！

比赛方面：将举办《街霸IV》格斗家大赛及Wii神秘比赛！详细安排将以彩色海报形式张贴于活动现场。

天下聚会之 "梦想与坚持"最终幻想主题音乐会报道









2009年4月3日晚，一场承载着梦想，伴随着坚持，全权由学生发起和参与，凝聚了近17个月汗水和努力的《最终幻想主题音乐会》在四川大学江安校区艺术学院小剧场激情上演！

音乐会经过了近17个月的艰辛准备才换来了台上这两个多小时的精彩演出。

音乐会源于负责人大一时的一个梦想——举办一场最终幻想主题音乐会。在经过重重困难后团队从最开始的一个人发展到现在有着近40人的团队。这次音乐会的演奏曲目除钢琴曲外，其他曲子都没有谱，全部靠乐手自己扒谱。乐手也来自不同高校，有几位乐手是大四的学生，一边忙毕业的事一边也得忙音乐会扒谱、排练的事。有的乐手排练一次来回花在路上的时间就要两三个小时，为了这次音乐会，乐手们都付出了很多很多！为了让现场更有《最终幻想》的气氛，川大红·动漫社的负责人也带领团队抓紧时间制作最终幻想COSPLAY的道具，保证了现场有FF的COSER。

音乐会原定于2008年6月6号演出，但是突如其来的地震让音乐会的准备不得不中断，之后音乐会的准备工作滞留了近半年，音乐会也多次处于放弃的边缘，但我们还是坚持了下来，重振旗鼓，任何困难都不能阻止我们继续实现梦想的征程。

如今音乐会已圆满结束，得到了很多朋友的好评，我们能坚持下来也是因为有一帮对《FF》有爱的朋友支持和关注着我们。这个梦想俨然成为大家的梦想！

音乐会始于梦想，终于坚持！

焦点聚会

五·一期间天下聚会大预告

UCG小编在行动！五·一多边形与您相聚重庆





五一期间天下聚会迎来了今年的一个高潮。2009年5月1日至3日，在首届西部国际动漫文化节主会场中，将上演一场属于玩家们的聚会。接受动漫节组委会的要求，本刊知名编辑多边形也将亲临现场，与广大电玩发烧友们互动游戏。希望届时更多的玩家能亲临现场与我们交流，并向UCG提出您最宝贵的意见和建议。

在本次动漫文化节主会场，我们为大家带来了天下聚会《生化危机5》佣兵模式挑战赛和《街头霸王Ⅳ》对抗赛。天下聚会特地租用下了100平米的专用场地，让广大大家零距离接触并体验这两款游戏史上最出色的游戏！重庆地区玩家都加入本次的比赛中来吧！



对于战队来说，一次不受网络因素制约、能够完完全全的展现自己实力的线下比赛无疑是证明自己的最好机会。如果没有战队组织，但又怀有高超技术的玩家也可以报名参加这次的比赛，你可以自己在比赛前的试玩活动中找到同样的玩家自行组成队伍，活动组织方也会把单个的玩家有组织的安排到一块参加比赛对抗，无论怎么样你都能充分的体会游戏无可比拟的乐趣。在本次聚会中我还特地安排了PSP游戏比赛区，在这里将进行以《怪物猎人》等PSP大作为主题的有关比赛。

对于从来没有接触过TV GAME的朋友们来说，这次比赛更加是个交流学习的好机会，无论你会玩不会玩，大家的快乐，友谊永远都是第一位。那么你还在害羞什么呢？怕大家看到自己出丑而嘲笑自己么，绝对不会！勇敢的拿起手柄，因为大家也都是一样的菜，快乐才是游戏所表达的真谛。赶快加入这个史无前例的游戏盛会中来吧！

全国各地其他聚会信息

上海		
	时间	4月26日
	聚会内容	PSP《高达对高达》联机比赛

杭州		
	时间	5月1日
	聚会内容	1. 免费试玩：三台高清电视 +Xbox360 试玩，《GT 赛车 5 序章版》正宗框体 + 罗技方向盘。 2. 竞技比赛：《怪物猎人 P2》集会所任务时间挑战（分设奖品）；《马里奥赛车》竞速赛（分设奖品）； X360：《灵魂能力Ⅳ》格斗友谊大赛；PS3：《PES2009》友谊赛

沈阳		
	时间	5月2日
	聚会内容	轻松联机、游戏比赛、COSPLAY 表演。最重要的是认识和交到志同道合的玩家朋友。更多有趣的元素融入本次聚会。

天津		
	时间	5月2日
	聚会内容	超时空要塞 25th 天津 FANS 聚会。 《超时空要塞》历代记 Q/A 有奖问答：有奖问答分为三大部分，恋爱、歌声、板野马戏，如果对《超时空要塞》了解得足够透彻丰厚大奖就是你的。三大歌姬同台献歌。歌声是《超时空要塞》最重要的主元素之一，你有可能看到过雪莉露与兰嘉同台歌唱，但是在这里你可以看到明美、雪莉露、兰嘉用歌声贯彻银河，感动的一幕就此上演。与歌姬同台游戏，接受歌姬强大的挑战，在这里你可以与歌姬们零距离接触与她们同台游戏，可是歌姬的实力是非常强大的，如果你轻敌的话就会失败，失败的话就会遭到 SMS 小队的残酷惩罚。赢得了游戏就会获得神秘大奖，是歌姬的会心一吻也说不定哦。

长春		
	时间	5月3日
	聚会内容	PSP 竞技交流会，包括 PSP 上的各大名作的对抗赛。

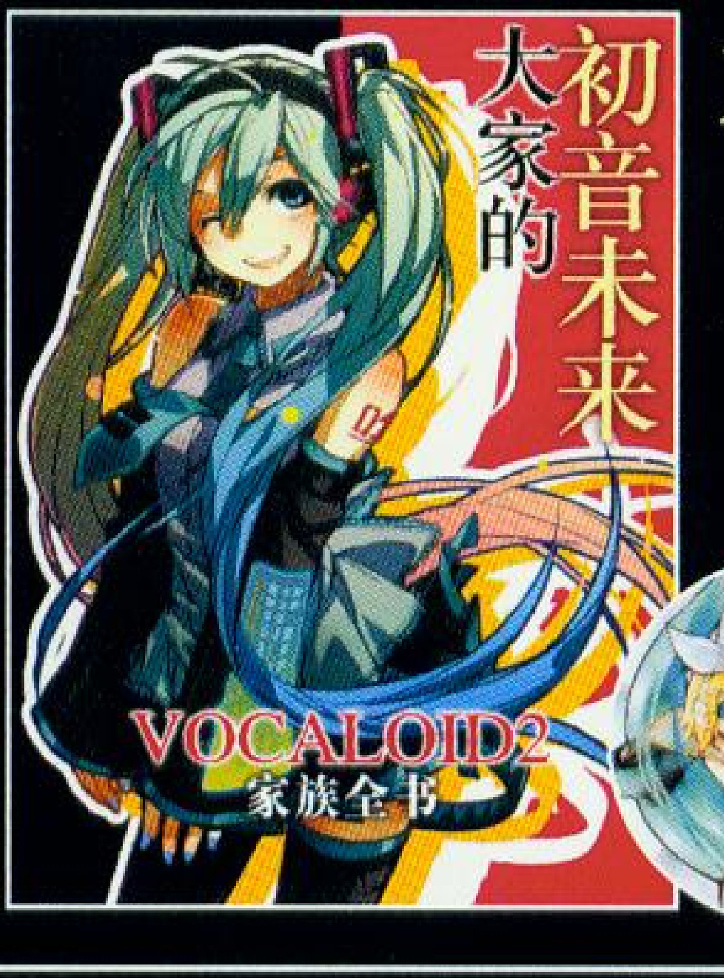


模魂志 No.32

大16开152页＋DVD

回应读者长久以来对内容扩充的需求，从本辑开始《模魂志》正式扩版至152页！全新的栏目让内容更加全面，每位读者都能找到属于自己的新亮点。本辑更为大家带来高达模型的神级改造专题，充满神秘气息的四圣兽高达机体展示出另类的高达魅力。配合全新改良的模型制作以及玩具评测，扩版后的新一辑《模魂志》是您不容错过的精品读物。

4月24日 全国上市



大家的初音未来

VOCALOID2家族全

112P全彩16开精装特辑＋DVD-ROM

第一本系统介绍大人气网络虚拟偶像"初音未来"专辑。内容涵盖系列介绍、经典同人、网络人气作品等，更推出初音全攻略，系统的文字介绍、简明直观的片示例，从最基础开始教你成为合格的教师。随书更附带内容丰富的DVD-ROM从软件、素材到人气作品MP3及专业像，满足初音系列FANS的每一个要求。

4月28日 全国上市

声优殿堂 人气声优 情报&写真全书

128页正16开精装特辑＋珍藏DVD-ROM

恋声癖的必藏专辑。本书将带您认识声优工作的台前幕后、酸甜苦辣，及不为人知的逸闻趣事。书中囊括了100位时下正活跃于各大动画游戏中的人气声优，带您回顾那一个个经典角色的演绎，分享我们共同获得的感动。此外，光盘中还有海量美图供您一饱眼福，更全面收录了声优爱好者不得不收藏的优美歌曲、各种趣味音频以及热门大作见面会视频，绝对超值！

4月28日 全国上市



游戏·人 第32辑

游戏文化春季大餐 五一假期精品读物

全新栏目，游戏吉尼斯第一弹；卷首特稿，讲述改变游戏规则的网络发行；传世之书，回顾欧美游戏杂志的历史轨迹；滩边旧拾，老牌厂商TAITO传奇；游戏军火库，追忆安布雷拉公司；动漫秀，漫谈动漫世界的战斗设计；卷尾特辑，7款大作的开发秘闻；另有邪道攻略、小说栏目回归。音乐CD精选超过60分钟的近期游戏音乐精华，不容错过。

4月28日 全国上市





游小说 第25辑

全新官方小说登场！

Capcom《生化危机》官方小说比赛大奖得主——《生化危机 空白玫瑰》全新登陆，不一样的风格带给你不一样的感受；不朽名作《潜龙谍影2》剧情小说震撼登场，跟随斯内克与雷电的脚步一同进入错综复杂的故事中。此外，PS2最经典RPG之一——《影之心2》的精彩剧情小说，渐渐步入尾声的《前线任务4 艾尔莎》以及大受好评的《生化危机5》这三篇作品也将让您充分享受到阅读的快感。

4月30日 全国上市



口袋玩家 Vol.18

224页全彩32开＋动画DVD

本辑《口袋玩家》为各位带来系列最新作《空之探险的详尽攻略及资料，并为大家报道近期的《口袋妖怪》相游戏的汉化消息，同时也跟进报道2009剧场版的最新息！"口袋漫画"将一如既往地带给大家更多更直接的阅乐趣，"研究所"则继续充分挖游戏的对战乐趣。DVD除了传栏目，也将奉上《空之探险队演示视频。

5月1日 全国上市

最终幻想VII 再临之子 官方小说

On The Way to a Smile

《FFVII》官方小说全部收录

《最终幻想VII》官方小说——《On The Way to a Smile》大合集！其中除了被改编为动画的《丁赛尔篇》和曾经发表过的《蒂珐篇》外，更全新推出了《巴瑞特篇》、《那那岐篇》、《尤菲篇》、《神罗篇》以及《生命之流》，全部由《最终幻想VII》的编剧野岛一成撰写。此外，本书还将特别收录艾丽丝死后在生命之流的旅程故事——《星之彼端的少女》。

5月上旬 全国上市



最终幻想VII 再临之子

完全版

双DVD＋32页别册

最新蓝光版电影完全收录/优质中文字幕翻译
480P高画质DVD/新增三十分钟全新内容

特别附送外传OVA动画
On The Way to a Smile：丁塞尔篇
及更多精彩的官方特典供您观赏

《最终幻想VII 再临之子》的终极版本
所有FANS的不二选择！

已上市 各地报刊亭销售中





PSP·e族 5月A Vol.26

专题e评 **从地狱拯救我**
细数游戏中的七宗罪

攻略e族 **魔界战记2 携带版**
战国BASARA 群雄之战

e族之星－封面萌娘 第二轮火热进行中
5月B封面MM由你选

软件e览 **PS模拟游戏技巧全方位扫描**

进阶攻略 **偶像大师SP**

已上市 各地报刊亭销售中



最动漫 Tot.25

《四大人气动画完结纪念》与你一同回顾经典；众多热点新番的最评点帮你快速扫雷，锁定目标。特企划《"S"和"M"的故事》为你展现漫画半个世纪的辉煌MV地带特别奉献全7部《空之境界》官方主题曲MV，除之外DVD还收录《翼春雷记前篇》、《旋风管家 OVA》等彩内容；豪华版更附送钢之炼金术师FA纹章镜，如此超值你千万不能错过！



已上市 各地报刊亭销售中